

PC PLAYER
2/93
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
IN DIESER AUSGABE: Man höre und staune: Soundkarten-Vergleichstest • Denk und Tüftel: Alle Paßwörter für The Humans • Speicherprotz: Rund ums liebe RAM • Endlich für PC: Populous II • Adventure-Lösungen: Sherlock Holmes und King's Quest VI • Die Wüste lebt: Test von Dune 2 • Shareware-Spielestar: Commander Keen
DM 5,80 ÖS 45 SFR 5,80 LFR 140,– HFL 7,25
TEST: DIE BESTEN PC-SPIELE ■ BILDSCHIRM-SCHONER ■ POPULOUS II ■ DUNE 2 ■ SOUNDKARTEN ■ STUNT ISLAND ■ FORMULA ONE ■ INCREDIBLE MACHINE
NEU! Nur DM 5,80
Spiele-Kompetenz von Lenhardt & Schneider
BESTELL-COUPON IM HEFT
SPIELE-DISKETTE
LEMMINGS 2: DIE DEMO
TEST SIM LIFE: EVOLUTION ZUM MITSPIELEN
SOUNDKARTEN
● WER DRÖHNT AM BESTEN?
PC-FUN
● DIE NEUEN SPIELE-HITS IM TEST
FORMULA ONE GRAND PRIX
WINDOWS
● SHOWDOWN DER SCREEN-SAVER

Erobern Sie den W
mittelalter



Castles II - Siege and Conquest™

In Castles galt es, der hinterhältigste, betrügerischste und machthungrigste Tyrann der Welt zu sein.

Das reicht jetzt nicht mehr!

Der französische König ist tot. Und Sie werden es auch bald sein, wenn es Ihnen nicht gelingt, den Thron zu erringen, bevor Ihnen ein anderer Baron zuvorkommt.

Neben der Aufgabe, eine Arbeitergruppe beim Bau Ihrer Schlösser zu befehligen, müssen Sie nun auch gegnerische Burgen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln belagern, angreifen und zerstören.

Sie müssen Spione und Saboteure aussenden, Infantrie und Kavallerie rekrutieren, Gold und Nahrungsmittel plündern, Baumaterialien einhandeln, neue Waffen entwickeln und die Kirche bestechen - das sind nur ein paar der erfreulichen Kleinigkeiten, die einen guten mittelalterlichen Arbeitstag ausmachen.



Castle II - Siege and Conquest™ und Castles™ sind Warenzeichen der Interplay Productions, Inc.

Buzz Aldrin's Race into Space.™

Als Leiter der amerikanischen oder sowjetischen Raumfahrtbehörde erleben Sie noch einmal die waghaltigste Epoche in der Geschichte der Menscheit. Mit Buzz Aldrin, Teilnehmer der historischen Apollo 11 Mission, können Sie jetzt jede nervenaufreibende Sekunde vom Start, Weltraumspaziergang bis hin zur Landung auf dem Mond nacherleben.

Finden Sie aus 140 Astronauten durch gezieltes Training eine Handvoll, die das Zeug dazu haben, Weltraumgeschichte zu schreiben.

Dann müssen Sie mit Hilfe der originalen Daten als Leiter der Weltraumbehörde entweder für die USA oder USSR über 300 Missionen planen und leiten - orbitale, suborbitale, bemannte und unbemannte Flüge und sogar Weltraum-Rettungsmissionen.

"Race into Space" enthält über 1000 historische Fotografien und digitalisierte Animationen, neun Schwierigkeitsstufen sowie eine komplette Musikuntermalung und Soundeffekte.

Bewerben Sie sich bei Ihrem Softwarehändler!



Buzz Aldrin's Race into Space™ ist Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.

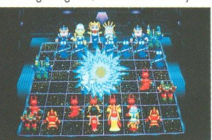
Battle Chess 4000™

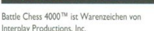
Battle Chess 4000 katapultiert das klassische Schach direkt in die Zukunft. Aus den Schachfiguren werden animierte Charaktere des Weltraumzeitalters: Digitalisierte Figuren mit faszinierenden und lustigen Animationen.

Verwegene Kapitäne, verrückte Wissenschaftler und gigantische Roboter führen Bewegungen aus, die in keinem Schachbuch stehen. Aber Battle Chess ist nicht nur amüsant, es ist außerdem eines der besten und vielseitigsten Schachprogramme auf dem Markt.

Mit einer Bibliothek von 300.000 Eröffnungszügen und einer künstlichen Intelligenz, die die erfolgreichsten Züge erlernt und speichert.

Spielen Sie zwei- oder dreidimensional. Nehmen Sie Züge zurück oder wiederholen Sie sie. Oder Sie probieren einfach die "Was wäre wenn" -Funktion. Das Programm bietet unbegrenzte Schwierigkeitsgrade, mit denen Sie auf jeden Fall das Beste aus Battle Chess 4000 herausholen können. Ob als Anfänger oder Großmeister.





Battle Chess 4000™ ist Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.

Veltraum oder eine
liche Burg.

Mario™ Teaches Typing.

Wenn Sie das Tippen lernen möchten, wenden Sie sich an einen Klempner. Natürlich nicht an irgendeinen Klempner, sondern an die erfahrenen Abenteurer Mario, Luigi und die Prinzessin.

Egal ob Sie ein Anfänger sind, oder das Grundwissen schon beherrschen - mit Mario können Sie jetzt auf sehr unterhaltsame Weise das Maschineschreiben lernen.

Laufen, springen, schwimmen und tippen Sie.

Versuchen Sie zum Schloß zu gelangen. Achten Sie auf herabfallende Blöcke und den tückischen Treibsand. Bald werden Sie feststellen, daß Sie ganze Sätze und Abschnitte tippen, bevor Sie sich dessen recht bewußt sind.

Mario Teaches Typing hat leicht verständliche Bildschirmicons und macht Ihre Fortschritte nachvollziehbar. Außerdem gibt es Soundeffekte für das ganze Spiel und die berühmte Mario-Titelmusik. Mit Mario und seiner Truppe wird das Beherrschen der Schreibmaschine zu einem spannenden Lernerlebnis.



Mario™ ist Warenzeichen von Nintendo. © 1992 Nintendo

Interplay™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts.

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

PC PLAYER

Viel Videofilm auf einer CD: Wir testen das Multimedia-Detektivspiel Consulting Detective II

72

BIS ZUM LETZTEN BLASTER

Mit der zweiten PC PLAYER sind wir voll in den »Nachweihnachts-Ausstoßstrudel« der Spielefirmen geraten. Deshalb gibt es fast doppelt so viele Spieletests wie in unserer Erstausgabe; darunter befinden sich mit »Sim Life«, »Formula One Grand Prix« und »Populous II« einige aufgepeppte Umsetzungen, auf die PC-Besitzer lange warten mußten.

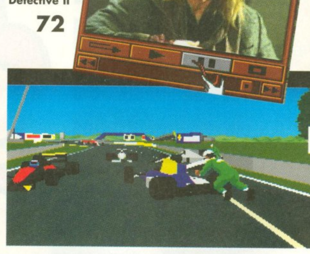
Lange erwartet war auch der große Soundkarten-Vergleichstest, den Toni Schwaiger in letzter Sekunde vollendete. Nahezu stündlich trafen neue Testmuster ein, doch zuguterletzt waren alle Vertriebs- und Namensänderungen im Kartendickicht berücksichtigt. Fulminante Dröhntests bis weit nach Mitternacht machten den Redaktionsschluß zum akustischen Happening. Nicht minder aktuell ist unser Vergleich der witzigsten Screen-Saver: Das Windows-Schonprogramm mit Raumschiff Enterprise wurden im letzten Moment in das Testfeld gebeamt.

Abschließend noch ein »Servus!« an alle Leser, die wir auf der World of Commodore in Frankfurt kennengelernt haben. Auf dieser Messe fand die Weltpremiere der ersten PC PLAYER-Ausgabe statt. Über die vielen Besucher, die allen Beschallungs-Belastungen zum trotz unseren Stand ansteuerten, haben wir uns sehr gefreut.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihr PC PLAYER-Team



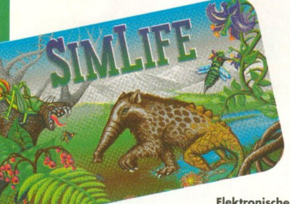


Formula One Grand Prix bietet eine verblüffend realistische Simulation des Rennzirkus

28

Die witzigsten Screen-Saver dieser Galaxis finden Sie in unserem »Schonzeit«-Report ab Seite

94



Elektronische Mutationen für verhinderte Gen-Techniker: Die PC-Version von Sim Life ist endlich da

42



Die feinen Unterschiede zwischen 14 Soundblaster-kompatiblen Karten dröhnt Ihnen unserer Vergleich um die Ohren **16**

AKTUELL

HARDWARE

SOFTWARE

SPIELE-TESTS

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

Die World of Commodore in Frankfurt

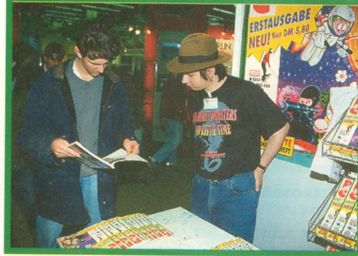
PREMIERE

Commodore erkennt die Zeichen der Zeit: Der gewichtige Computerhersteller unterstützt keine reinrassigen Amiga-Messen mehr, sondern sucht die Öffnung zum PC-Markt. Bei der erstmals in Frankfurt stattfindenden »World of Commodore« drückten die neuen PC-Produkte auch im Entertainment-Bereich den Amiga in die zweite Reihe.

Vernünftige Computermessen für Heimanwender sind in Deutschland dünn gesät. Auf der CeBit herrscht schlipstragende Sachlichkeit; kleine Regionalveranstaltungen locken hingegen keine größeren Firmen an. Mit der vom ICP Verlag veranstalteten und von Commodore unterstützten »World of Commodore« wagte sich dieser Computerhersteller aus dem Amiga-Dunstkreis heraus. PCs standen auf den meisten Ständen im Mittelpunkt, wenngleich die Mehrheit der Besucher noch aus dem Amiga-Lager stammte.

Echte Software-Neuheiten gab es nicht zu sehen. Die Messe war in der letzten Novemberwoche zu spät angesetzt, um sonderliche Sensationen für das ablaufende Jahr bieten zu können. Dafür hatten die meisten Besucher schon ihr Weihnachtsgeld in der Tasche; bei den Ständen, an denen auch verkauft wurde, herrschte satte Zufriedenheit über die erzielten Umsätze. Das Messegeschehen spielte sich in zwei Hallen ab: Im unteren Stockwerk regierten Spiele und Entertainment, während im oberen Bereich vor allem Firmen aus dem Profibereich ausstellten. Aber auch bei den altehrwürdigen Unternehmen der Computerbranche scheint man die vergnüglichen Hardware-Seiten nicht mehr leugnen zu wollen. So demonstrierten die Prozessor-Gottväter von Intel die 3D-Spiele »Comanche« und »Ultima Underworld«, um die Leistungsfähigkeit ihres 486-Prozessors zu demonstrieren. In der Entertainment-Halle waren die meisten renommierten Spielehersteller durch eigene Stände oder die jeweiligen deutschen Marketing-Partner vertreten. Lediglich Bomico und seine Label-Partner gingen fremd und blieben dem Messegelände fern. Statt dessen lud man in einem Hotel um die Ecke zu einer gemeingefährlich scharfen Gulaschsuppe und Vorführungen aktueller Spiele ein. Veranstalter ICP und Commodore scheinen mit dem Frankfurt-Debüt der »WOC« insgesamt zufrieden zu sein; über eine Nachfolge-Veranstaltung im November '93 wird bereits nachgedacht. **(hl)**

Horst Brandl vom Messeveranstalter ICP kann seinen Enthusiasmus nur mühsam bändigen



Hoppla, ein Kunde! Gespannte Erwartung herrscht beim geschulten PC PLAYER-Verkaufspersonal.

DANKESCHÖN!

Menschen, Messe, Sensationen: Auf der World of Commodore fand die Welt-Uraufführung von PC PLAYER statt. Einige Tage vor dem offiziellen Erscheinen unserer Debütausgabe 1/93 karrten die umtriebigen Distributionsgenies des DMV-Verlags eine Ladung druckfrischer Hefte zum Frankfurter Messegelände. Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Besuchern bedanken, die an unserem Stand vorbeischauten, sich auf das Heft stürzten und mit uns angeregt plauderten.

Wir hoffen, daß alle ihren Spaß an der Messe und unserer Erstausgabe hatten. Vielleicht sieht man sich bald wieder; die nächste Computer-Show kommt bestimmt.



Die Schatten der Amiga-Lastigkeit weichen zurück; auch als Spielmaschine ist der PC die Nr. 1



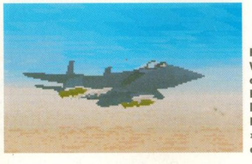
F-15 III und Harrier Jump Jet

MICROPROSE HEBT AB

Bei Harrier Jump Jet wird durch den Einsatz von 3D-Shading-Routinen ein sehr realistisches Flugzeug gezeigt

Wenn ein Jet auf dem PC senkrecht startet und ein anderer schon zum dritten Mal in einem Spiel verewigt wird, dann sind wieder die Simulanten von Microprose am Werk.

Wenn es um militärische Flugsimulationen geht, hat kaum eine Firma so viel Erfahrung wie Microprose. Dort wird seit rund zehn Jahren an diversen Jets, Propellermaschinen und Hubschraubern programmiert. Für das neue Jahr haben sich die Entwickler ein besonders großes Pensum vorgenommen. Unter anderem sind zwei neue Flug-Simulationen angekündigt. Die erste, »F-15 Strike Eagle III«, ist bereits die dritte Fassung des Programms, mit dem Microprose seine ersten Schritte in das Softwaregeschäft machte. In der Version 3 wird aus dem sehr Action-orientierten Spiel von damals ein ernsthafter Simulator mit dickem Missions- und Kampagnenpaket.



Realistische Wolken und abwechslungsreiche Bodendarstellung werden bei F-15 III mittels »Texture Mapping« erreicht.



Die Auswirkungen des Shadings auf die Landschaft sieht man bei diesem Cockpit-Ausblick aus dem Harrier deutlich

VORSICHT, BETA!

In USA und England arbeiten die Programmierteams mit Hochdruck daran, beide Spiele noch vor Weihnachten '92 auf den Markt zu bringen. Bis zum Redaktionsschluß Anfang Dezember waren nur erste Beta-Versionen verfügbar, bei denen man schon fliegen und viele Funktionen ausprobieren konnte, aber das spielerische Feintuning fehlte noch. Aus diesem Grunde finden Sie in PC PLAYER noch keine Tests, auch wenn die Programme vielleicht schon im Laden stehen, während Sie diese Zeilen lesen.
Wir erwarten mit Spannung die fertigen Produkte, die in der nächsten Ausgabe im Testteil zu Ehren kommen.

F-15 III führt erstmals ein neues Grafiksystem ein, bei dem der »Fußboden« überall Struktur bekommt. Zu diesem Zweck projiziert das Programm Bilder auf den Boden, die zum Beispiel Städte und Straßen andeuten. Der Fachausdruck für dieses Verfahren ist »Texture Mapping«. Auf diese flache Grafik stellt man dann einige 3D-Objekte, die den Effekt verstärken und auch als Ziele dienen. Somit ist kein Teil der Landschaft, über die man fliegt, nur einfach Grün oder Braun, wie bei früheren Simulationen. Neben zahlreichen technischen Neuerungen soll es in F-15 III auch eine Modem-Option geben, mit der zwei PCs gekoppelt werden können. Drei verschiedene Einsatzgebiete sollen in das Programm integriert werden.

Während F-15 III in USA entsteht, basteln die europäischen Programmierer von Microprose an »Harrier Jump Jet«, einer Simulation des Senkrechtstarters Harrier AV8B. Da das wendige kleine Flugzeug oft in Bodennähe agiert, haben die Programmierer ein anderes Verfahren angewendet, um den flachen, langweiligen Boden zu eliminieren. Vielmehr ist die Landschaft hügelig und mit Bergen und Schluchten durchsetzt. Diese Berge bestehen im Programm nur aus Dreiecken; würde man sie aber als flache Dreiecke abbilden, sähe das Gelände sehr unrealistisch aus. Mit einem mathematischen Trick werden die Flächen aber plastisch dargestellt. »Shading« bringt Farbverläufe auf die Dreiecke, die sich beinahe nahtlos anschließen und Höhenunterschiede sowie Lichteinfall simulieren. Eine ähnliche Technik wird angewandt, um den eigenen Harrier besonders detailreich darzustellen. Auch Harrier Jump Jet soll drei verschiedene Fluggebiete, darunter unter anderem die Arktis mit zahlreichen Eisbergen enthalten. Eine Modem-Option gibt es hier zwar nicht, dafür aber Pilotenkarrieren mit Beförderungen. **(bs)**

3D-Objekte als Ziele dürfen bei F-15 III nicht fehlen



Deutschsprachige Versionen von PC-Spielen

NEUE DEUTSCHE WELLE

Bei The Lost Files of Sherlock Holmes wurde sogar die Sprachausgabe übersetzt

Immer mehr englischsprachige Computerspiele werden eingedeutscht. PC PLAYER testet an dieser Stelle neue deutsche Umsetzungen von PC-Programmen, deren Originalversionen schon vor einiger Zeit erschienen sind.



Das lange Warten hat ein Ende: Die Star Trek-Crew beherrscht jetzt auch Deutsch

Langsam, aber sicher bekommen die internationalen Spielehersteller mit, daß deutschsprachige Versionen von Spitzentiteln für hervorragende Verkaufszahlen gut sind. Bei einigen Programmen erscheint die deutsche Übersetzung nahezu parallel mit dem Original, doch in vielen Fällen kommt die germanisierte Fassung erst nach einigen Monaten nachgedümpelt. Damit solche Nachzügler nicht völlig untergehen, wollen wir bei der »Neuen Deutschen Welle« frische Übersetzungen der prominentesten Programme vorstellen und beurteilen.

Lost Files of Sherlock Holmes

Die erfreulichste Übersetzung des Monats dürfte alle Adventure-Fans in Scharen in die Fachgeschäfte und Kaufhäuser treiben. Mit »Lost Files of Sherlock Holmes« legte Electronic Arts vor zwei Monaten ein sehr gutes Abenteuerspiel vor, dessen viele, ausführliche Texte es aber zu einem Fall für Englisch-Experten machten. Bei der jetzt erschienenen Umsetzung hätte man viel falsch machen können, aber dank einer sorgfältigen Eindeutschung wird die Spielatmosphäre in keinster Weise beeinträchtigt. Vor allem bei den ironischen Wortgeplänkeln zwischen Holmes und Watson merkt man, wieviel Liebe zum Detail in dieser Übersetzung steckt. Konsequenterweise wurde auch die Sprachausgabe im Intro durch deutsche Stimmen synchronisiert. Wer ein Faible für klassische Kriminalgeschichten hat, sollte sich dieses Programm ganz dick auf seiner Einkaufsliste notieren.

Gesamtwertung: 83

Star Trek: 25th Anniversary

Die Besatzung des Raumschiffs Enterprise ist kosmische Zeiträume gewohnt – da verwundert es wenig, daß Interplays Adventure zur klassischen TV-Serie besonders anfällig für Verspätungen ist. Dem Spiel hat dies nicht allzusehr geschadet. Komplexität und Bedienung sind zwar nicht atemberaubend, aber die Atmosphäre der Fernsehepisoden wird hervorragend eingefangen.

Die Übersetzung ist tadellos und nimmt zum Glück Rücksicht auf feine Unterschiede zwischen den amerikanischen und deutschen Vorbildern.

Gesamtwertung: 70

Prophecy of the Shadow

Bei SSI-Spielen kümmert sich der deutsche Vertriebspartner Softgold regelmäßig um die Übersetzungen. Routiniert und ohne Fehl und Tadel präsentiert sich auch »Prophecy of the Shadow« im neuen deutschen Sprachgewand, aber es darf bezweifelt werden, ob sich der Aufwand gelohnt hat. Das mickrige und umständliche Programm ist allenfalls für Fantasy-Freaks interessant. Brave und bodenständige Übersetzungsarbeit, aber davon wird der mittelprächtige Spielablauf auch nicht besser.

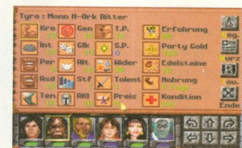
Gesamtwertung: 55

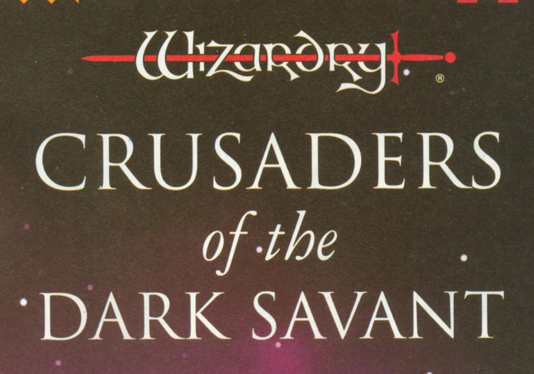
Clouds of Xeen

Der vierte Teil der »Might & Magic«-Rollenspielserie kann mehr überzeugen. Wenn man mit einigen gewöhnungsbedürftigen Abkürzungen leben kann, ist die deutsche Version ganz anständig und das eigentliche Programm hat im Gegensatz zu Prophecy auch inhaltliche Stärken. Schön, daß die Soundblaster-Sprachausgabe mitübersetzt wurde; allerdings ist das schmumpfige Gemurmel nur schwer verständlich.

Gesamtwertung: 79 (hl)

Abkürzungssalat beim Charakter-Bildschirm von Clouds of Xeen







Die Legende geht weiter . . .





SIR-TECH

Published by **SOFTGOLD** - Info-Line 02131-6602-38

JETZT AUCH IN DEUTSCH FÜR PC

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius · Schweiz: Thali AG



Raumschiff Enterprise erobert Windows

Mehr Star Trek für Windows

Überstunden für Scotty

Fans der Serie »Raumschiff Enterprise« werden zur Zeit mit Windows-Produkten nahezu überschüttet. Neben dem »Star Trek«-Bildschirmschoner von Berkeley Systems (siehe Testbericht in dieser Ausgabe) gibt es in den USA zwei weitere witzige Produkte zum Thema Kirk, Spock & Co.

»The Star Trek Font Pack« der Firma Bitstream ist genau das Richtige, wenn Sie die Einladung zur Science-fiction-Party im original Starfleet-Look verschicken wollen. Das Paket enthält mehrere Fonts im Truetype-Format, die sofort in jedem Windows-Programm eingesetzt werden können. Neben den Original-Schriften aus der Fernsehserie und den Kinofilmen ist auch ein Symbol-Font dabei, der in kleinen Bildern eine Handvoll Logos sowie Buchstaben der Klingonen enthält. Allerdings bietet keiner der Fonts deutsche Umlaute. In den USA kostet das Paket nur knapp 20 Dollar, so daß es in Deutschland für unter 50 Mark zu haben sein sollte.

»Audio Clips — Star Trek, the Logical Collection« von Sound Source Unlimited ist eine Sammlung der wichtigsten Soundeffekte und Aussprüche der (englischen) Fernsehserie. Die Soundeffekte können unter Windows jederzeit wiedergegeben werden. Witzige Einsatzmöglichkeiten gibt es in Hülle und Fülle: Beim Einschalten meldet sich Windows vielleicht mit dem typischen Pfeifen aus Uhuras Kommunikations-Konsole, bei einem Systemabsturz raunt Scotty »It'll never work like this!« und Spock murmelt sein berühmtes »Highly illogical«, wenn Sie einen Eingabefehler gemacht haben. Einige der beliebtesten Aussprüche fehlen aber. So werden Sie »Scotty, beam me up!« ebenso vermissen wie das berühmte »He's dead, Jim« von Pille McCoy. In den USA kostet das Paket rund 60 Dollar; ein deutscher Vertrieb wurde bis jetzt noch nicht gesichtet. (bs)

STAR TREK-UPDATE

Sie haben schon vor längerer Zeit die englische Version des Star Trek-Adventures von Interplay gekauft? Und ärgern sich jetzt schwarz, weil zur allgemeinen Verblüffung eine deutsche Übersetzung dieses Programms erschienen ist? Immerhin gibt's einen (wenn auch nicht gerade billigen) Update-Service. Wenn Sie die englischen Original-Disketten zusammen mit einem Verrechnungsscheck über 34,95 Mark an Selling Points, Kennwort Star Trek, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh schicken, erfolgt der Umtausch gegen Disketten mit der deutschen Software. (hl)

Neuer Kurs für Links Pro

Ein Fairway auf Hawaii

Nach langer Vorbereitungszeit ist jetzt die erste Kursdiskette für Links 386 Pro erschienen. »Mauna Kea« ist die digitale Wiedergabe eines exklusiven Golfkurses auf einer Insel, die zu Hawaii gehört. Dementsprechend dürfen Strände, Palmen und eine tropische Atmosphäre nicht fehlen. Der Golfkurs ist nicht nur für Links 386 Pro (in der hohen Auflösung), sondern auch für das normale Links sowie für Microsoft Golf/Windows gedacht. Ein schlaues Installationsprogramm rechnet den Kurs automatisch in das richtige Format für Ihr Golfprogramm um.

Während Mauna Kea grafisch keine großartigen Neuerungen mit sich bringt, ist der Kurs spielerisch eine der härteren Nüsse für Bildschirm-Golfer. Fast keines der Löcher läßt sich mit Standard-Strategien spielen; Knicke sowie äußerst geschickt plazierte Bunker und Hindernisse provozieren bei unvorsichtigem Spielen eine Bogey-Orgie. »Mauna Kea« kostet etwa 70 Mark und ist im Software-Fachhandel erhältlich. (bs)

Der neue Links-Kurs Mauna Kea lädt zum Abschlag ein

The Legacy

Spuk laß' nach

Grusel, Gräber, Gänsehaut – verblüffend viele Programmierer haben den gepflegten Horror als Handlungsträger für ihre Spiele entdeckt. Bei digitalen Spukhäusern herrscht zur Zeit eine regelrechte Immobilienschwemme. Nach »Alone in the Dark« (aber noch vor Virgins CD-ROM-Grusical »Seventh Guest«) will Microprose mit »The Legacy« auf den Markt kommen. Die ursprünglich für Januar angestrebte Veröffentlichung scheint etwas zu wackeln; eine von uns angespielte Entwicklungsversion erlaubte allenfalls erste grafische Eindrücke.

Hinter The Legacy steckt das englische Team Magnetic Scrolls, das bislang Adventures wie »The Pawn« oder »Wonderland« produzierte. Das jüngste Projekt ist eine Art 3D-Rollenspiel mit viel Monsterbekämpfung, aber auch einigen deftigen Puzzles. Die verschiedenen Ansichten und Informationen werden im Stile der Benutzeroberfläche Windows in einzelnen Fenstern untergebracht. Sie können diese Teilbereiche nicht nur beliebig anordnen, sondern auch vergrößern oder verkleinern. **(hl)**

LIFESTYLE

Mindscape will sich neben seinen Spieleaktivitäten auch skurrilen Heimanwendungen widmen. In der »Lifestyle«-Reihe sind zunächst nur englische Versionen mehr oder weniger nützlicher Programme geplant. »Visions« widmet sich der Astrologie, während »Diet Pro« und »Take Control of Cholesterol« als Diät-Helfer eingesetzt werden. Mit dem elektronischen Familienstammbaum »Horizons« können Sie die Chronik Ihrer Sippe eindrucksvoll verewigen. (hl)



Stippvisite im Legacy-Spukhaus: Den Innenarchitekt muß man sich merken

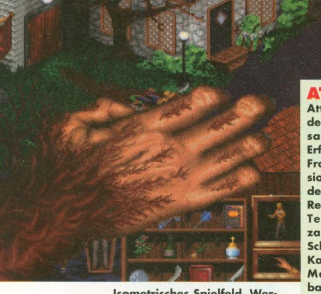




Mit tentakligen Untermietern ist nicht zu scherzen

Wie war das mit dem Faltplan? DieKarpaten bei Nacht in Veil of Darkness





Isometrisches Spielfeld, Werwolfskralle inklusive

ATTIC HILFT

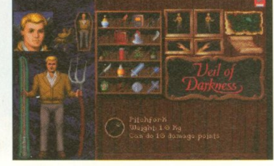
Attic Software steuert mit dem Rollenspiel »Die Schicksalsklinge« internationale Erfolge an. In England und Frankreich erscheinen Versionen in der jeweiligen Landessprache. Quasi um den Rest der Welt wird sich Sir-Tech kümmern. Die »Wizardry«-Macher wollen die Schicksalsklinge in den USA, Kanada und Japan an den Mann bringen. Bei Attic bastelt man inzwischen munter an der Fortsetzung namens »Sternenschweif«. Außerdem bietet die Firma ihren getreuen Kunden ab sofort eine Help-line an (Telefon 07431-/54323), die jeden Werktag zwischen 14 und 18 Uhr besetzt ist. (hl)

Veil of Darkness

Karpaten-King

Rumänien, anno 1930. Ein Pilot stürzt mit seinem Frachtflugzeug inmitten der Karpaten ab. Unser Held überlebt zwar das Unglück, kann sich aber nicht lange an der gesunden Bergluft erfreuen. Wie es der Zufall und einige launische Programmierer wollen, verschlug es ihn in die Nähe eines Dorfes, das seit Jahrhunderten vom Vampirbaron Kairn terrorisiert wird. Bei aller Liebe zu alten Traditionen und Brauchtümern würden die Einheimischen gerne vom unfreiwilligen Blutspenden befreit werden. Also drückt man Ihnen Holzpflock und Knoblauch-Pillen in die Hand, damit Sie es im Alleingang mit den Schergen der Finsternis aufzunehmen. Ach, wär' ich doch nur mit der Bahn gefahren...

»Veil of Darkness« ist das jüngste Werk des Programmierteams Event Horizon, das zuletzt mit »The Summoning« ein eher mittelprächtiges Rollenspiel vorlegte. Veil baut auf dem selben Spielsystem auf; Sie werden also das Szenario im isometrischen 3D-Look serviert bekommen. Das Gruselszenario verspricht ein paar nachhaltige Gänsehautschübe: Neben der Spezialität dieses Landstrichs, den Vampiren, werden Sie mit Werwölfen und Zombies konfrontiert. Beim Automapping wird nicht nur eine Karte mitgezeichnet; Sie können sie auch auf Wunsch ausdrucken. SSI wird Veil of Darkness voraussichtlich im März veröffentlichen. Im April soll bereits die deutsche Version folgen, bei der Handbuch und Bildschirmtexte vom bewährten Softgold-Team übersetzt werden. **(hl)**



Oops!

In der Ausgabe 1/93 von PC PLAYER sind uns einige kleine Fehler unterlaufen, die wir an dieser Stelle kurz und schmerzlos korrigieren wollen:

- Bei den »Lost Treasures of Infocom, Vol. II« hat sich Activision in letzter Sekunde entschieden, die Hint Books doch nicht in die Packung zu legen. Bei »Volume I« sind die Hint Books allerdings mit dabei.
- Der in der Vorschau angekündigte Test zu »X-Wing« mußte entfallen – die Programmierer sind nicht rechtzeitig fertig geworden.
- Etwas Verwirrung stifteten zwei abweichende Wertungen für »Links« bei den »In Wettbewerb«-Kästen. Unsere definitive Gesamtwertung für diesen »Links 386 Pro«-Vorgänger lautet 83.

(bs)

Stellenanzeige

FREI-WILLIGE VOR!

Prosperierende Zeitschriften-Redaktion sucht Verstärkung. Kuscheliger Arbeitsplatz vorhanden; Mauspad und Steckdose inkl. Nur ernstgemeinte Zuschriften erbeten.

Sie lesen nicht nur gerne über PC-Spiele und andere Fun-Anwendungen, sondern wollen selber darüber schreiben? Dann sollten Sie schleunigst Ihre Textverarbeitung anwerfen und uns eine Kostprobe Ihres Könnens zukommen lassen, denn unser junges, dynamisches (aber hoffnungslos überlastetes) Redaktionsteam sucht rastlose Kreativlinge, die PC PLAYER mitgestalten wollen. Wir sind sowohl an freiberuflichen Mitarbeitern als auch an festangestellten Redakteuren interessiert. Wenn Sie sich also für fit im Fachbereich PC-Entertainment halten und eine flotte Schreibe draufhaben, dann tüteln Sie bitte folgende Unterlagen in ein Kuvert:

■ Ein Anschreiben, das Ihren bisherigen schulischen und beruflichen Werdegang sowie Ihre speziellen Interessen und Talente auflistet (nur keine falsche Bescheidenheit). Ein Lichtbild (das unscharfe Paßautomat-Meisterwerk tut's auch) wäre nett.

■ Zwei Probeartikel, von denen einer der Test eines PC-Spiels Ihrer Wahl sein sollte.

■ Falls Sie bereits journalistische Erfahrungen gesammelt haben, würden wir uns über einige Kostproben in Form von Fotokopien früherer Veröffentlichungen freuen.

Schicken Sie die gesammelten Werke bitte an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Zaunkönigweg 2c
8000 München 82

Üben Sie sich dann bitte etwas in Geduld; wir werden uns bemühen, die eingehenden Bewerbungen möglichst schnell zu bearbeiten.

Faszination!
Unser zukünftiger Mitarbeiter hat ein solides PC-Grundwissen und kennt sich vor allem mit Spielen bestens aus.

Dramatik!
Sie haben ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache und können flott formulieren.



Nervenkitzel!
Sie liefern auch unter Termindruck gute Arbeit ab und lassen sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen.

Ekstase!
Der Gedanke, in einem kreativen Team unkonventioneller Kollegen zu arbeiten, versetzt Sie in Entzücken.

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

1. **MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE** – Lucasfilm
2. **BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL** – Software 2000
3. **CIVILIZATION** – Microprose
4. **WING COMMANDER II** – Origin
5. **FALCON 3.0** – Spectrum Holobyte
6. **LEMMINGS** – Psygnosis
7. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** – Lucasfilm
8. **DER PATRIZIER** – Ascon
9. **AIRBUS A320** – Thalion
10. **GUNSHIP 2000** – Microprose

Die Jahres-Hitparade für 1992. Quelle: Media Control.

PC PLAYER LESER-CHARTS

1. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** – (-) Lucasfilm
2. **MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE** – (-) Lucasfilm
3. **LINKS 386 PRO** – (-) Access
4. **LEMMINGS** – (-) Psygnosis
5. **CIVILIZATION** – (-) Microprose
6. **WING COMMANDER II** – (-) Origin
7. **HISTORY LINE 1914 – 1918** – (-) Blue Byte
8. **ULTIMA UNDERWORLD** – (-) Origin
9. **BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL** – (-) Software 2000
10. **COMANCHE** – (-) Novalogic
11. **DER PATRIZIER** – (-) Ascon
12. **ACES OF THE PACIFIC** – (-) Dynamix
13. **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES** – (-) Electronic Arts
14. **RAILROAD TYCOON** – (-) Microprose
15. **ALONE IN THE DARK** – (-) Infogrames

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte verwenden Sie die Mitmachkarte, um an der Abstimmung teilzunehmen.

PROMI-CHARTS

In Schladming wird nicht nur auf Pulverschnee gewedelt, sondern auch so manches Computerspiel programmiert. **Wilfried Reiter** von Österreichs prominentester Softwarefirma Max Design ist einer der Schöpfer der Wirtschaftssimulation »1869«.
Folgende PC-Titel spielt er zur Zeit am liebsten:

1. Formula One Grand Prix
2. Red Baron
3. Indiana Jones and the Fate of Atlantis
4. Railroad Tycoon
5. Ultima VII

Aus Objektivitäts-Gründen dürfen keine Spiele der eigenen Firma genannt werden

ALTERNATIV-CHARTS

Gesundheit! Die halbe Redaktion ist erkältet und kürt deshalb kompetent ihr Lieblings-Lutschwerk zwecks Halsheilung. Folgende »Rachenputzer« sorgten bereits bei Messe-Heiserkeit auf der World of Commodore für Linderung:

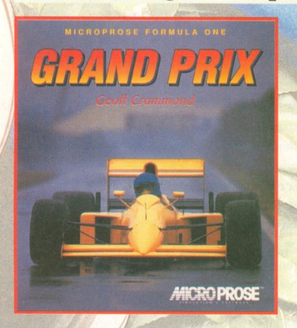
1. Rachen-Drachen
2. Ricola Schweizer Kräuterzucker
3. Fisherman's Friend
4. Wick Wildkirsche
5. Dallmanns Salbeibonbons

Quelle: Eigenrecherche

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Wie verbringen die Spitzenrennfahrer ihre Sonntage?



Sie brettern mit glühenden Reifen die Gerade in Monza runter oder winden sich rasant durch die Straßen von Monaco. Das phantastische Schauspiel, der Sound der heulenden Motoren und der schiere Kraftaufwand des aufregendsten und schnellsten Sports fordert das Äußerste von ihnen. Über viele Stunden, durch Schmerzen und Freuden, kämpfen sie um den Ruhm.

Und was machen sie den Rest der Woche?

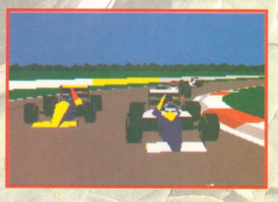
Sie führen ihr Rennen fort, denn jetzt kann sie nichts mehr aufhalten!

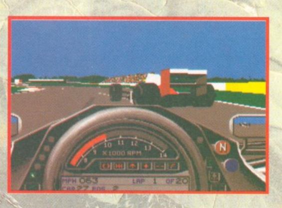
"Hier ist der absolute Spielknüller, auf den Sie Ihr Leben lang gewartet haben!" Zero

"Bemerkenswert! Einmalig! Großartig! Unglaublich! Phänomenal! Es stellt alle anderen Rennsimulationen in den Schatten - einfach unschlagbar! Mein Adrenalin lief auf Hochtouren!" Amiga Power

"Die dem tatsächlichen Sport getreueste Simulation, die jemals auf Computer erschienen ist!" The One

"Kein anderes Spiel empfindet das Schauspiel und die Geräuschkulisse des tatsächlichen Grand Prix so wahrheitsgetreu nach ... Formula One Grand Prix ist nicht nur der absolute Spitzenrenner, sondern hat alle anderen schon mehrmals überholt!" ACE







MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
Bald erhältlich für IBM PC and kompatible Geräte.
Schon erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel 0666 504 326.



Neu, toll und teuer: Die Soundblaster 16 von Creativ Labs

Soundkarten-Vergleichstest

THE BLASTERS

Sie suchen eine Soundkarte zum akustischen Aufpeppen Ihrer PC-Spiele? Keine Frage, ein Soundblaster-kompatibles Modell muß her. Aber welches? Um Ihre Qualen zu beenden, haben wir 14 aktuelle Karten durchgecheckt.

Die Blasters sind eine große Familie, die gerne musiziert und sich prächtig vermehrt. Ihr Stammesvater Soundblaster hat sie gelehrt, wie: Für die Musik nehme man einen 11-stimmigen Synthesizer, dessen Klänge mit der »2 Operatoren FM-Synthese« gebildet werden. Damit's fetziger wird, füge man noch Geräusche und selbstaufgenommene Instrumente hinzu. Ein monofoner 8-Bit-Digitalisierer nimmt dazu jeden Ton und jedes Geräusch auf, ein anderer 8-Bit-Wandler gibt es anschließend wieder. Geschwindigkeiten von bis zu 15000 Abtastungen in der Sekunde bei der Aufnahme und bis zu 44100 bei der Wiedergabe sind damit das Minimum. Wer derart musizieren kann, gehört zum großen Gefolge des Soundblaster. Doch genug der Chronik: Jede Soundkarte, die diese Grundvoraussetzungen erfüllt und über bestimmte Adressen, DMA-Kanäle und Interrupts angesteuert wird, darf sich Soundblaster-kompatibel nennen. Der AdLib-Standard (er bezeichnet nur die FM-Musik-Wiedergabe) ist bei der Soundblaster-Norm quasi inklusive. Der neue Soundblaster Pro-Standard setzt 20 FM-Stimmen, 4 FM-Operatoren und 8 Bit-Aufnahme/Wiedergabe in Stereo mit mindestens 22,05/44,1 kHz voraus.

Um ein wenig aus der Masse der Kompatiblen herauszuragen, bedienen sich viele Soundkarten-Hersteller ein paar technischer Goodies, die allesamt der Klangpolitur dienen:

☛ 16 Bit-Auflösung: Tonschwingungen werden präziser reproduziert (65536 Stufen statt nur 256 bei 8 Bit-Auflösung), die Folge ist vermindertes Rauschen und eine klarere Wiedergabe.

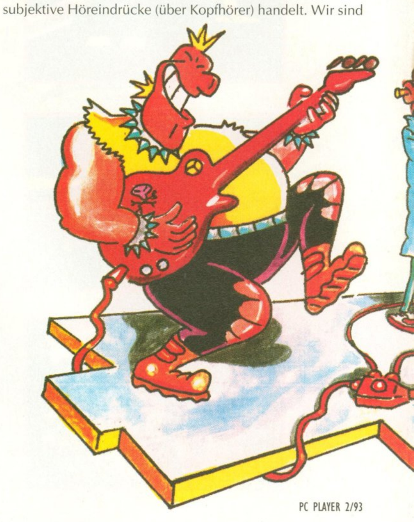
☛ 44,1 kHz-Abtastrate: Bei dieser Geschwindigkeit wird der Ton 44100mal pro Sekunde »gemessen«. Damit lassen sich auch die höchsten hörbaren Frequenzen einfangen (bis über 20 Kilohertz, also der halben Abtastrate).

☛ Dynamische Filter: Alle Frequenzen über der halben Abtastrate müssen ausgefiltert werden (bei Aufnahme und Wiedergabe), da sie sonst als Pfeifen (Aliasing-Distortion) unangenehm auffallen. Der Filter muß sich also an die Abtastgeschwindigkeit dynamisch anpassen.

☛ Bass- und Höhenregler: Dienen der optimalen Klanganpassung an die Lautsprecher und das Klangmaterial.

☛ Stereo-Basisverbreiterung: Aufpeppen von Mono-Signalen mit einem Pseudo-Stereo-Effekt (Phasendrehung).

Nachfolgend stellen wir Ihnen 14 aktuelle Soundkarten vor und gehen speziell auf die Besonderheiten des jeweiligen Modells ein. In der abschließenden Tabelle können Sie alle wichtigen technischen Daten sowie den Soft- und Hardware-Lieferumfang jeder Karte sowie die empfohlenen Verkaufspreise vergleichen. Zudem wollen wir Ihnen unseren Eindruck von den klanglichen Qualitäten der Testkandidaten nicht vorenthalten. Bitte beachten Sie, daß es sich dabei um subjektive Höreindrücke (über Kopfhörer) handelt. Wir sind



der Meinung, daß Sie damit mehr anfangen können als mit trockenen Meßwerten.

Soundblaster

Die optimale Soundkarte? – Leider nur für alle Einsteiger, die unbedingt das Original haben wollen. Der üppig dimensionierte Ausgangsverstärker, die Nachrüstbarkeit mit CMS-Chips (wer die wohl braucht?) und die netten Software-Dreingaben sind aber auch schon die einzigen Vorzüge gegenüber der Konkurrenz. Der Preis, die maximale Sample-Rate von nur 15 Kilohertz, die bescheidene Klangqualität und das ständig im Audio-Ausgangssignal präsente Computer-Gezirpe können hingegen nicht begeistern.

Soundblaster Pro

Pro wie professionell, aber diesem Anspruch wird das zweite Blaster-Original bei weitem nicht gerecht. Wie schon beim Pro-losen kleinen Bruder hört man inmitten des recht undurchsichtigen Klangbreies laut und deutlich, wie die Bits durch den Bus pfeifen – sprich: digitale Störgeräusche. Schade um die Pro-spezifischen, bis auf den 22,05 kHz-Einbruch ordentlichen Sample-Raten; schade um den 20stimmigen FM-Synthesizer, schade um das integrierte Interface für CD-ROM-Spieler: Für den doppelten Preis des Blaster-Brüderchens sollte man neben der zweifachen Kanal- und Stimmanzahl eigentlich auch eine Runderneuerung der Klangqualität erwarten dürfen.

Soundblaster 16

Schon wieder ein Mitglied der Blaster-Bande, denken Sie jetzt vielleicht. 16, aha, also schnell mal eben 8 Bit dazugestückelt und ab unters Volk, das ja nach allem blind greift, das da 16 Bit verheißt. Mißmutig schiebe ich die optisch unscheinbare Karte in meinen Test-Rechner, doch was ist das: Wo ist das Soundblaster-(Pro)-kompatible Bit-Gekreische? Wo das permanente Hintergrundrauschen? Was für edle Klangtropfen verzücken meine Ohren? Irgendwer muß die Creative-Labs-Techniker wachgerüttelt haben, denn sie haben bei der Soundblaster 16 wirklich ganze Arbeit geleistet. Ein flinker digitaler Signalprozessor sorgt für Echtzeit-Datenkompression, dynamische Filter machen Aliasing-Verzerrungen den Garaus, Baß- und Höhenregler erinnern an die heimische Stereo-Anlage. Noch nicht zu begutachten war das Spracherkennungs-Programm, das ab März allen 16ern beiliegen soll (wenn Sie die Soundkarte vorher kaufen, gibt's einen Gutschein). Unser Tip: Drei Fuffziger drauflegen und statt der Soundblaster Pro diese wahre professionelle Soundblaster kaufen. Noch nicht erhältlich: Ein Aufsatz, Wave Blaster genannt, mit dem die Karte dann eine Vielzahl professionell klingender, im ROM gespeicherter Instrumenten-Samples wiedergeben kann.

Creative Blaster Junior

Die bis vor kurzem noch unter dem Namen Soundblaster Junior verkaufte Einfach-Soundkarte entpuppt sich bei näherem Hinsehen als die Sound Galaxy BX2 von Aztech. Kostet rund 60 Mark weniger als Rivale Soundblaster, dafür fallen aber auch die Software-Beilagen und die Verstärkerleistung etwas spärlicher aus. Wer darauf getrost verzichten kann, dem winken neben dem Preisvorteil muntere 8 kHz mehr Aufnahme-Geschwindigkeit und weniger Störgeräusche.

Creative Blaster 2.5

Hieß früher mal Soundblaster 2.5, ist im Grunde seiner Platine aber eine Aztech Sound Galaxy NX2. Der Junior wird zweieinhalb, wenn man einen DMA-Kanal, 1,5 Watt mehr Verstärkerpower, Bass/Höhenregelung, ein CD-ROM-Interface nebst Demo-CD und jede Menge Prográmmchen dazupackt. Zudem bleibt noch etwas Rauschen auf der Strecke – ob das den guten Hunderter Aufpreis rechtfertigt, möge jeder Geldbeutel für seinen Besitzer entscheiden.

Creative Blaster Pro 4.0

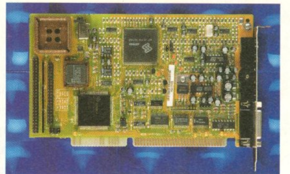
Sie ahnen es sicher schon – das war 1992 die Soundblaster Pro 4.0 und basiert nach wie vor auf einer Aztech Sound Galaxy NX Pro. Rund 50 Mark mehr müssen Sie für Soundblaster Pros Rivalen hinblätten, doch die sind nicht zum Fenster hinausgeworfen: Neben Feinheiten wie Bass- und Höhenregelung oder einer Demo-CD hat man sich endlich mal des leidigen Themas Tonqualität angenommen. Rauschen und Störgeräusche liegen deutlich unter den Soundblaster-Werten, die Sample-Klanggüte darüber. Daß der Verstärker etwas schwächer auf der Brust ist, fällt nicht auf.

Sound Galaxy BX / BX2

Den Stammvater so vieler Soundkarten mit den unterschiedlichsten Namen gibt's mittlerweile nur noch in der BX2-Version. In der Beschreibung der Creative Blaster Juni-

STAMPF KLING BRÜLL

Hardware H


Solide Leistung für knapp 400 Mark: die Sound Galaxy NX Pro

or sind die technischen Vorzüge bereits genannt worden. Sollten Sie noch irgendwo ein altes BX-Modell auftreiben, dann freuen Sie sich über verminderte Störgeräusche sowie den 4 Watt-Verstärker und ärgern Sie sich über die 15 kHz niedrige Samplingrate.

Sound Galaxy NX / NX2

Auch diese Karte schmückt sich in der NX2-Variante gerne mit anderen Namen. Neu sind – im Vergleich zum Vorgänger Sound Galaxy NX – die Bass- und Höhenregelung, 23 kHz Samplinggeschwindigkeit, weniger Verstärkerleistung und leider auch etwas mehr Störgeräusche. Sonstige Hardware-Daten: siehe Creative Blaster 2.5.

Sound Galaxy NX Pro

Waren die BX- und NX-Galaxien preislich noch leicht über den entsprechenden Creative Blaster-Karten angesiedelt, bleibt die NX Pro vornehm 50 Mark unter dem Preis der Creative Blaster Pro 4.0 (nähere technische Informationen siehe dort). Was Sie dafür im Wesentlichen nicht bekommen, ist eine Demo-CD; dafür können Sie mit einem preiswerten Aufrüst-Kit auch SCSI-CD-ROM-Laufwerke (statt der AT-Bus-Modelle) ansteuern.

Blastboss

Kleine Karte in großer Schachtel: Inmitten von Disketten-Bergen, Aktiv-Lautsprechern und einem Einfach-Kopfhörer versteckt sich – wie könnte es anders sein – eine Aztech Sound Galaxy BX2. Zusammen mit dem ganzen Drumherum wird aus ihr der mächtige Blastboss. Mehr noch als die 10-Watt-Aktivboxen begeistern die beiden Gratis-Spiele: Monkey Island 2 und Mad TV. Meinung: Alles Wesentliche dran zum fairen Preis.

Thunderboard

Die technischen Daten sind unwesentlich verschieden zu denen der Sound Galaxy BX2 (bzw. den baugleichen Modellen Creative Blaster Junior, Blastboss). Preislich für jeden interessant, der keine Mark zuviel für eine Simpel-Soundblaster ausgeben will.

Stereo-F/X

Zwitter-Effekt: Die FM-Stimmen entsprechen dem Soundblaster-Standard, die Sample-Raten gehorchen aber bereits Soundblaster Pro-Vorgaben – interessant für alle Selber-Sampler, zumal die Klangqualität schlimmer sein könnte. Die softwaremäßige Einstellung der Interrupts und Portadressen verdirbt einem leider das »reinstecken und läuft«-Erfolgserlebnis und birgt Kompatibilitäts-Gefahren in sich. Per Programm aktivieren Sie auch die Stereo-Basisverbreiterung (mehr Räumlichkeit bei Mono-Wiedergabe) und schalten den Eingang von Line- auf Mikrofon-Empfindlichkeit. Steckplatz-Sparer aufgepaßt: VGA Stereo-F/X heißt eine Steckkarte, die Grafik- und Soundkarte (Stereo-F/X) in einem ist.

Pro Audio Spectrum 16

CD-nahe Samplingqualität zur Verfügung zu haben und trotzdem nicht auf Soundblaster-Kompatibilität verzichten zu müssen, verspricht neben der Soundblaster 16 auch die Pro Audio Spectrum 16, kurz PAS 16 genannt. Im direkten Hörvergleich fällt die PAS 16 trotz gleicher technischer Daten der Sampling-Sektion in den Disziplinen Rauschen und Klang deutlich hinter die Soundblaster 16 zurück, wenngleich die Werte immer noch weit über denen der 8-Bit-Sampling-Karten liegen. Loudness, Stereo-Basisverbreiterung, Bässe und Höhen lassen sich per Software zuschalten oder regeln. Mit dem Erweb eines Treiber/Kabel-Sets aktivieren Sie die integrierte SCSI-Schnittstelle, an die Sie zum Beispiel ein CD-ROM-Laufwerk anschließen können. Da der Interrupt der Pro Audio Spectrum-Sektion nur per Programm einstellbar ist und nicht mit der Soundblaster-Sektion kollidieren darf, ergeben sich eventuell Kompatibilitäts-Probleme. Wer kein SCSI-Interface benötigt und noch einen Fünfziger in seiner Hosentasche entdeckt, sollte die Soundblaster 16 als Alternative nicht unbeachtet lassen.

Ultra Sound

Auch die brandneue Ultra Sound ist in der Kunst der 16 Bit-Wiedergabe nicht unerfahren: Statt einfach nur ein Stereo-Signal zu liefern, mischt die Karte gleich bis zu 32 Kanäle an den Audio-Ausgängen zusammen. Dieses Konzept macht sogar den guten alten Yamaha-Chip überflüssig, der bei den anderen Karten für die FM-Synthese verantwortlich ist – Ultra Sound emuliert die Funktion dieses Chips softwaremäßig. Das klangliche Ergebnis dieses Schelmenstreichs? Etwas ungewohnt, aber nicht schlecht. Die Kompatibilität? Überraschend gut, doch leider belegt der Treiber soviel RAM, daß Spiele in Grenzfällen aus Speicherplatzmangel nicht mehr laufen könnten.

Samplen können Sie mit der Ultra Sound normalerweise nur mit 8 Bit Auflösung, erst ein separat zu erwerbender Zusatz bringt das begehrenswerte 16-Bit-Stereo-Sampling. Die Tonwiedergabe wäre kristallklar, hätte man den Computer-Störgeräuschen gänzlich den Garaus gemacht. **(ts)**

DIE KAUF-EMPFEHLUNG DER REDAKTION

FÜR EINSTEIGER: Creative Blaster Junior (Kompatibilität für wenig Geld).

FÜR AUFSTEIGER: Sound Galaxy NX Pro (Klang, Preis und Kompatibilität der gehobenen Mittelklassse).

FÜR PROFIS: Soundblaster 16 (Exzellenter Klang, üppige Erweiterungsfähigkeiten; viel Leistung fürs Geld).

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Ihr schreibt in Euren Tests öfter, daß eine »schnelle Grafikkarte« bei einigen Spielen viel Tempogewinn bringt. Woran kann ich denn erkennen, ob eine Grafikkarte »schnell« ist?

Vorausgesetzt, Sie lassen auf Ihrem PC vorwiegend (DOS-)Spiele laufen, greifen Sie mit keiner Grafikkarte daneben, die über einen »Tseng ET 4000«-Grafikchip verfügt. Dieser Standardbaustein ist nicht nur im DOS-Text- und Grafikbereich erfreulich flott, sondern zudem so preiswert, daß er auch auf zahlreichen günstigen Grafikkarten zu finden ist. Verwechseln Sie aber nicht die Namen »Tseng« und »Trident«. Allerdings geht dieser Chip trotz Treiber-Akrobatik bei (hochauflösenden) Windows-Anwendungen merklich in die Knie. In dieser Disziplin machten unlängst Grafikkarten mit dem »S3«-Prozessor Furore. Der macht auch Windows brav Beine, wirft aber hinterrücks DOS-Applikationen (und damit allen Nicht-Windows-Spielen) Knüppel zwischen dieselben. Konkret ist eine Grafikkarte mit dem S3-Chip auf DOS-Ebene langsamer als eine vergleichbare ET-4000-Karte. Flotte Fenster und schnelle Spiele schienen also bis vor kurzem unvereinbar, doch dann überraschte die Firma Diamond mit ihrer »Speedstar 24X«-Grafikkarte. Wurde das X-lose Vorgängermodell noch vom ET-4000 angetrieben, verrichtet nun ein neuer Grafikprozessor seine Pixelmaldienste. Unter Windows eine gute Figur abzugeben, ist nicht allzu schwierig, das haben andere Hersteller schon gezeigt. Daß er aber auch auf DOS-Ebene dem ET-4000 die Rücklichter zeigt, erstaunt und erfreut. Nun ist die Speedstar 24X zwar preiswert, aber nicht billig. Wer ihren Preis nicht zahlen will, muß sich also wohl oder übel noch etwas gedulden, bis auch andere Karten mit diesem Prozessor ausgestattet und erhältlich sind.

Such' den Virus

An Shareware-Spiele kommt man schnell und billig ran, aber ich habe immer einen Horror vor Viren. Könnt Ihr mir schnell einen preiswerten, guten Virenschutz empfehlen? Wie ist eigentlich die rechtliche Lage, wenn gekaufte Software mein System infiziert?

Wichtig bei einem Antiviren-Programm (Virenkiller) ist vor allem, daß seine Liste bekannter Viren laufend aktualisiert wird. Fragen Sie deshalb vor dem Kauf: Gibt es überhaupt einen solchen Update-Service? Wie funktioniert er, und wie regelmäßig? Gute Erfahrungen haben wir selbst zum Beispiel mit »Carmel TNT Antivirus« und »AntiVir IV« gemacht. Die rechtliche Situation ist sehr schwierig, wenn eine von Ihnen erworbene Software virenverseucht ist und Ihnen Schaden zufügt. Zunächst einmal muß man sich vergegenwärtigen, daß diese Thematik noch immer Neuland für die Gerichte darstellt und die Richter bei ihrer Rechtsprechung deshalb auf mehr oder weniger vergleichbare Fälle und Grundsatzurteile zurückgreifen müssen. Dabei dreht sich meist alles um den Begriff der »groben Fahrlässigkeit«. Es ist also festzustellen, ob der Software-Hersteller den Virus durch grobe Fahrlässigkeit oder »nur« durch ein Versehen auf seine Disketten hat kommen lassen – wer will das beweisen?

Hochstapeln oder flachlegen?

Viele PC-Hersteller bieten ihre Computer sowohl in Desktop- als auch in Tower-Gehäusen an, wobei die Tower-Versionen oft ein gutes Stück teurer sind. Warum ist das so und welche Vorteile rechtfertigen den Preisunterschied? Ein Platzfresser ist der Desktop-PC doch auch nicht, wenn er unterm Monitor steht?

Zunächst einmal zu den Vorteilen von Desktop-Gehäusen: Da sie vor Ihnen auf dem Schreibtisch stehen, haben Sie die Kontrollanzeigen immer im Blickfeld und die Diskettenlaufwerke im direkten Zugriff. Auch das Einsetzen von Steckkarten ist bei einem Desktop-PC angenehmer, da es nicht im Knien unterm Tisch erfolgen muß, wenn Sie den Computer verkabelt lassen und zum Umbau auch nicht nennenswert umplazieren wollen. Dafür geht's in Desktop-Gehäusen meist recht eng zu; Festplatte, Diskettenlaufwerke, Platinen und Netzteil fristen ihr Dasein vergleichsweise wie eine Wohngemeinschaft in einer Einzimmerwohnung. Nichts gegen Hardware-Tuchfühlung, aber dabei geht's so manchem Mitbewohner (oder besser Insassen) leicht zu heiß her. Natürlich beugt ein starker Netzteil-Lüfter kritischen Hitzestaus vor, er sorgt aber andererseits für eine nervige Geräuschkulisse. Diese wirkt vor allem deshalb so störend, weil das Gerät ja vor Ihnen steht – ein Lüfter gleicher Lautstärke in einem unter dem Tisch aufgestellten Tower ist entschieden unaufdringlicher. Apropos Gedränge: Zwei Diskettenlaufwerke (3,5 Zoll und 5,25 Zoll) sowie eine Festplatte erschöpfen bei vielen Desktop-PCs bereits das knappe Platzangebot. Tower ist aber auch nicht gleich Tower: Ob Big, Midi (Middle) und Mini – alle schmücken sich mit dem Namen Tower, aber nur die senkrecht ausgerichtete Bauform ist ihnen gemein. Vom Platzangebot her bieten nur der Big- und eventuell noch ein Midi-Tower nennenswerte Vorteile gegenüber einen Desktop-Gehäuse.

Achten Sie doch beim Tower-Kauf darauf, daß die Diskettenlaufwerke und Bedienelemente nicht zuweit unten liegen, da sich sonst einer Ihrer beiden Arme unnatürlich verlängert. **(ts)**

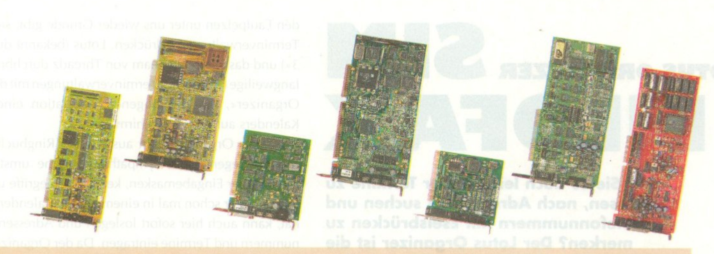
Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Zaunkönigweg 2c
8000 München 82



Soundkarten – Übersicht

	Sound Blaster	Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16	Creative Blaster junior	Creative Blaster 2.5	Creative Blaster Pro 4.0	Sound Galaxy BX
Hersteller:	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs	CPS / Aztech	CPS / Aztech	CPS / Aztech	Aztech
Vertrieb:	Profisoft Osnabrück	Profisoft Osnabrück	Profisoft Osnabrück	CPS Hamburg	CPS Hamburg	CPS Hamburg	KM Computer Gerlingen
Preis (empf.):	ca. 200 DM	ca. 400 DM	ca. 550 DM	ca. 140 DM	ca. 250 DM	ca. 450 DM	ca. 180 DM
kompatibel zu:	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster / -Pro	AdLib, Sound Blaster / -Pro	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster / -Pro	AdLib, Sound Blaster
FM-Stimmen:	11	20	20	11	11	20	11
FM-Operatoren:	2	4	4	2	2	4	2
Aufnahme: Auflösung:	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo	8 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	8 Bit / mono
A. / Samplerate mono:	4 – 15 kHz	4 – 44,1 kHz	5 – 44,1 kHz	4 – 23 kHz	4 – 23 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 15 kHz
A. / Samplerate stereo:	–	11 / 20,05 kHz	5 – 44,1 kHz	–	–	4 – 22,05 kHz	–
Wiedergabe-Auflösung:	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo	8 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	8 Bit / mono
W. /Samplerate mono:	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	5 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz
W. / Samplerate stereo:	–	4 – 44,1 kHz	5 – 44,1 kHz	–	–	4 – 44,1 kHz	–
Dynamische Filter:	k.A.	k.A.	ja	ja	ja	ja	ja
Benötigter Steckplatz:	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot	8 Bit-Slot	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	8 Bit-Slot
Verstärkerleistung:	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2,5 Watt	4 Watt	2 x 2 Watt	4 Watt
CD-ROM-Interface:	–	ja (AT-Bus)	ja (AT-Bus)	–	ja (AT-Bus)	ja (AT-Bus)	–
MIDI-Interface:	nachrüstbar	ja	nachrüstbar	nachrüstbar	nachrüstbar	nachrüstbar	nachrüstbar
Joystick-Anschluß:	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Lautstärkeregler:	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Signaleingänge: (3,5 mm Klinke)	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line
Signalausgänge: (3,5 mm Klinke)	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line
Hardware-Zugaben:	Stereo-Kabel Klinke / Cinch	Stereo-Kabel Klinke / Cinch	Stereo-Kabel, Klinke / Cinch, Mikrofon	Stereo-Kabel, Klinke / Cinch	Stereo-Kabel, Klinke / Cinch	Stereo-Kabel, Klinke / Cinch	2 Lautsprecher
Mitgelieferte Software:	Testprogramm, DOS-Software: – Sample Player & Recorder – Sprachausgabe – sprech. Papagei – intell. Orgel Windows-Treiber	Testprogramm, DOS-Software: –Sample Player – Editor, – Recorder –Sprachausgabe – intell. Orgel CD-Player Windows-Treiber	Testprogramm, DOS- und Windows-Treiber, Mixer, DOS-Animation-Player, Windows-Sample-Editor, Sprach-ausgabe, Sprach-erkennung	Testprogramm, Windows-Treiber, DOS-Song-Player	Testprogramm, DOS- & Windows-Treiber, DOS-Soft-ware: CD Player, Song Player, Sample-Editor, MIDI- / FM-Sequenzer, Sprachausgabe	Testprogr., DOS / Windows-Treiber, DOS-Software: Media-Manager, CD-Player, Song-Player, Sample-Editor, MIDI- / FM-Sequenzer, Sprachausgabe	Testprogr., DOS / Windows-Treiber, MIDI-Player für Windows, DOS-Sprachausgabe, – Sample-Editor, – MIDI-Begleitauto-matik etc.
Diskettenformat:	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 & 5,25 Zoll
Besonderheiten:	CMS-Synthesizer nachrüstbar (Chipset)	–	Auch Hardware-Kompression; bei 16 Bit nur 4:1, Bass- u. Höhen-regelung, Digitaler Signal-Prozessor		Gratis-CD mit Demosoftware; Bass- / Höhen-regelung sowie Balance per Software	Gratis-CD mit Demosoftware; Bass- / Höhen-regelung sowie Balance per Software	Gratis-CD mit Auslaufmodell; Nachfolger: NX2 (Samplerate -23 kHz / Aufn., DMA: 1, 3; Bass, Bass, Höhen & Balance per Software)
Subjektiver Hörtest							
– Nebengeräusche:	sehr stark	stark	sehr gering	mittel	stark	gering	gering
– Rauschen:	mittel	mittel	sehr gering	stark	gering	gering	mittel
– Sample-Klangqualität:	dürftig	dürftig	sehr gut	dürftig	mittel	mittel	dürftig



Soundkarten – Übersicht

	Sound Galaxy NX	Sound Galaxy NX Pro	Blastboss	Thunderboard	Stereo-F / X	Pro Audio Spectrum 16	UltraSound
Hersteller:	Aztech	Aztech	Aztech	Media Vision	ATI	Media Vision	Gravis
Vertrieb:	KM Computer Gerlingen	KM Computer Gerlingen	Rushware Kaarst	LHS Mönchengladbach	ATI München	Peacock Wünnenberg-H.	Logi GmbH München
Preis (empf.):	ca. 260 DM	ca. 400 DM	ca. 250 DM	ca. 120 DM	ca. 300 DM	ca. 500 DM	ca. 490 DM
kompatibel zu:	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster / -Pro	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster	AdLib, Sound Blaster (emul.)
FM-Stimmen:	11	20	11	11	11	20	11 (emuliert)
FM-Operatoren:	2	4	2	2	2	4	2 (emuliert)
Aufnahme: Auflösung:	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo	8 Bit / stereo
A. / Samplerate mono:	4 – 15 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 23 kHz	4 – 22 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz
A. / Samplerate stereo:	–	11 / 20,05 kHz	–	–	4 – 22,05 kHz	4 – 44,15 kHz	4 – 44,1 kHz
Wiedergabe-Auflösung:	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	8 Bit / mono	8 Bit / mono	8 Bit / stereo	8 Bit / stereo	16 Bit / stereo
W. /Samplerate mono:	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 22 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz
W. / Samplerate stereo:	–	4 – 44,1 kHz	–	–	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz	4 – 44,1 kHz
Dynamische Filter:	ja	ja	ja	ja	ja	ja	k. A.
Benötigter Steckplatz:	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	8 Bit-Slot	8 Bit-Slot	8 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot
Verstärkerleistung:	4 Watt	2 x 2 Watt	2,5 Watt	2 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 2 Watt**
CD-ROM-Interface:	ja (AT-Bus)	ja (AT, opt. SCSI)	–	–	–	SCSI / nachrüstbar	nachrüstbar
MIDI-Interface:	nachrüstbar	nachrüstbar	nachrüstbar	–	nachrüstbar	nachrüstbar	nachrüstbar
Joystick-Anschluß:	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Lautstärkeregler:	ja	ja	ja	ja	ja	nur per Software	nur per Software
Signaleingänge: (3,5 mm Klinke)	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon / Line 1 x Lautsp. / Line	1 x Mikrofon / Line 1 x Lautsp. / Line	1 x Mikrofon, 1 x Line	1 x Mikrofon, 1 x Line
Signalausgänge: (3,5 mm Klinke)	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsp. / Line			1 x Lautsp. / Line	1 x Lautsprecher / Line
Hardware-Zugaben:	2 Lautsprecher	Stereo-Kabel,Klinke / Cinch, 2 Lautsprecher	2 Lautsprecher, Kopfhörer	–	2 Lautsprecher	–	–
Mitgelieferte Software:	Testprogr., DOS / Windows-Treiber, CD-Player für Windows, DOS-Sprachausgabe, – Sample-Editor, – Midi-Begleitautomatik etc.	Testprogr., DOS / Windows-Treiber, CD-Player für Windows, DOS-Sprachausgabe, – Sample-Editor, – MIDI-Begleitautomatik etc.	Testprogramm, Windows-Treiber, Spiele (Vollversionen): Monkey Island 2 & Mad TV	Testprogramm, Smaple-Editor, – Recorder & – Player (DOS) Spieledemos: Gobliins, Lexi-Cross, Nova 9, Lemmings	Treiber, Player, Recorder & Mixer für DOS und Windows, Sample-Editor für DOS und Windows, MIDI-Demos	Treiber, Player, Recorder & Mixer für DOS und Windows, DOS-Software, MIDI-Sequenzer, Sprachausgabe, 4-Spur-Sound-Sequenzer	Windows-Treiber, Animations- und MIDI-Player, Audio-Player & Recorder, Sound Blaster / AdLib-Emulator
Diskettenformat:	3,5 & 5,25 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	5,25 Zoll	5,25 Zoll	3,5 & 5,25 Zoll	3,5 & 5,25 Zoll
Besonderheiten:	Auslaufmodell; Nachfolger: NX2 (Samplerate -23 kHz / Aufn., DMA: 1, 3; Bass, Bass, Höhen & Balance per Software)	Bass- / Höhenregelung sowie Balance per Software, optionales SCSI-CD-ROM-Aufrüst-Kit	2 Aktivboxen mit je 10 Watt Leistung, Bass-Anhebung und separater Lautstärkeregelung		12stimm. CMS-Synthesizer nachrüstbar (Chipset), Stereo-Basis-Verbreiterung	Stereo-Basis-Verbreiterung, Bass-, Höhen-, Balance-Regelung sowie Loudness per Software	Software-Emulation: AdLib & Sound Blaster, 32 Digital-Kanäle (16 Bit Auflösung) 16 Bit-Aufnahme nachrüstbar
Subjektiver Hörtest							
– Nebengeräusche:	mittel	gering	mittel	mittel	gering	sehr gering	gering
– Rauschen:	mittel	gering	stark	stark	gering	gering	sehr gering
– Sample-Klangqualität:	mittel	mittel	dürftig	mittel	mittel	gut	sehr gut

Die Testkandidaten auf einen Blick. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben können wir keine Gewähr übernehmen.

LOTUS ORGANIZER SIM FILOFAX

Sind Sie es auch leid, immer Termine zu vergessen, nach Adressen zu suchen und sich Telefonnummern mit Eselsbrücken zu merken? Der Lotus Organizer ist die Lösung für solche Probleme – und sieht noch dazu äußerst cool aus.

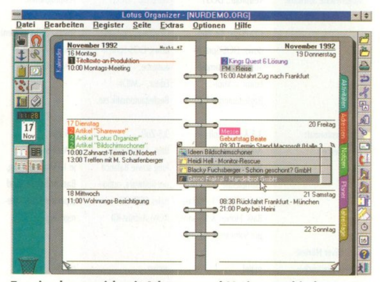
Das Telefon klingelt, die Zahnarzthelferin ist sauer: »Herr Schneider, sie hätten doch vor einer Stunde schon hier sein sollen«. Und das heute, wo ich mich doch mit dem großen Zettel an der Tür noch daran erinnert habe, daß Großmama Geburtstag hat. Wenigstens schnell noch einen Blumenstrauß schicken. Aber wo steckt schon wieder die Nummer vom Blumendienst? Da fällt mir ein, ich muß ja noch das Testmuster von »Poing Quest III« zurückschicken. Aber an wen? Und wohin? Und hatte ich jetzt einen Messetermin mit Mr. Bates ausgemacht oder nicht? Wann fuhr der Zug? Oh Gott, ich muß noch packen...

Wer unorganisiert lebt, lebt meist in Hektik. Von einem Termin zum nächsten stolpernd, türmen sich schon bald Berge vergessener Taten auf, die dann ganz schnell abgearbeitet werden müssen, wodurch noch mehr Termine platzen. Ein kaum zu durchbrechender Teufelskreis, der im privaten Bereich lästig, im Beruf sogar fatal sein kann. Termin- und Adressverwaltungen für PCs gibt es deswegen ohne Ende. Vom Großvater »Sidekick«, der schon Mitte der Achtziger Jahre für Aufsehen sorgte (als erstes sogenanntes TSR-Programm), bis zur kompletten Firmenverwaltung im Netzwerk. Aber bei jedem dieser Programme muß man sich an umständliche Bedienung und Neuheiten ohne Ende gewöhnen, was den Faulpelzen unter uns wieder Gründe gibt, sich um die Terminverwaltung zu drücken. Lotus (bekannt durch »1-2-3«) und das Entwicklerteam von Threadz durchbrechen das langweilige Einerlei der Terminverwaltungen mit dem »Lotus Organizer«, einer gelungenen Simulation eines Papier-Kalenders auf dem Bildschirm.

Der Lotus Organizer sieht aus wie ein Ringbuch und war uns deswegen sofort sympathisch. Keine umständlichen Menüs oder Eingabemasken, keine Fachbegriffe und Handbücher: Wer schon mal in einem echten Kalender geblättert hat, kann auch hier sofort loslegen und Adressen, Telefonnummern und Termine eintragen. Da der Organizer sich um die alphabetische Sortierung aller Daten kümmert, können Sie eigentlich das Programm schon auf die »harte« Methode benutzen: Mit der Maus die Seiten umblättern (einfach die Eselsohren anklicken) und selber suchen. Aber dafür rund 400 Mark auszugeben, wäre wohl doch etwas viel verlangt, da tut's auch der Kalender aus dem Kaufhaus für 12,50 Mark.

Der Geniestreich beim Organizer ist die Möglichkeit, Daten miteinander zu verbinden. Ein Beispiel: Sie haben einen Messetermin mit Gill Bates, dem berühmten Software-Tycoon. Den Termin im Terminkalender können Sie nun mit Gills Adresse und Telefonnummer verbinden. Neben dem Termin erscheint nun ein Stück einer Ankerkette. Klicken Sie die Kette an, erscheint Gills Adresse auf dem Schirm. Umgekehrt befindet sich jetzt auch eine Kette an Gills Adresse, die Ihnen alle Termine, die Sie mit Gill haben, auflistet. An den Termin können Sie noch mehr Informationen ketten: Eine Grafik, die den Anfahrtsweg zur Messe kennzeichnet, eine Notiz über die Punkte, die Sie mit Gill während des Gesprächs klären wollen, und so weiter. Einige andere Beispiele für solche Verbindungen sehen Sie in unseren Bildschirmfotos. Der Organizer unterscheidet zwischen zwei Arten von Terminen. Zum einen gibt es den zeitlich fixierten Termin, beispielsweise das Treffen mit Mr. Bates am Messestand. Zum anderen gibt es aber Termine wie, »bis zum 19. muß der Artikel geschrieben sein«. Solche verwaltet der Organizer in einer Aktivitätenliste, die Ihnen täglich

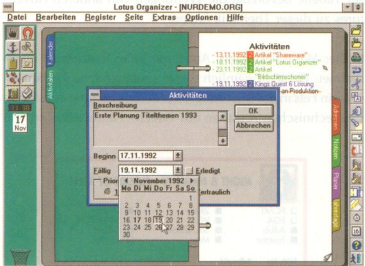
Weck-Piepsen ist out: Der Organizer erinnert mit verschiedenen unterschiedlich schmissigen Melodien, die Sie sogar selber programmieren können



Termine lassen sich mit Adressen und Notizen verbinden; so kommt man ohne viel Blättern an alle zusammenhängenden Informationen

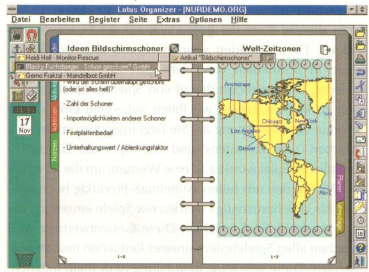
sagt, was zu tun ist. Überfällige Aktivitäten werden an die Spitze der Liste gesetzt und rot markiert, abgeschlossene Aktivitäten durchgestrichen – ein wichtiger psychologischer Trick um anzuzeigen: »Das habe ich schon geschafft«.

Auch sonst scheinen die Programmierer an einfach alles gedacht zu haben: Wenn Sie beispielsweise zwischen privaten und beruflichen Kontakten trennen wollen, hängen Sie ein zweites Adressenregister in das Ringbuch und nennen es »Privat«. Wenn Sie wollen, werden die privaten Adressen nach dem Nachnamen, die beruflichen aber nach dem Firmennamen geordnet. Adressen ohne Firmenname (beispielsweise ein Selbständiger), werden unter dem Nachnamen einsortiert. Um Termine festzulegen, können Sie entweder die Daten direkt eintragen oder in kleinen Kalendern anklicken. Selbst wiederkehrende Termine wie »an jedem

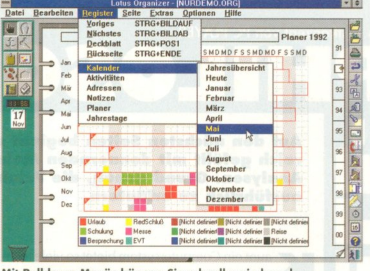


Aktivitäten werden zu einem bestimmten Tag fällig. Wird dieser Termin überschritten, erscheinen sie rot im Kalender und rücken an oberste Stelle der Liste.

ersten Dienstag im Monat« oder »an jedem 17. (bzw. dem darauf folgenden Werktag)« sind mit ein paar Mausklicks definiert. Sofern der Organizer läuft, erinnert er Sie auch mit einstellbaren Melodien an ihre Termine. Da das Windows-Programm recht genügsam mit dem Speicher umgeht, kann es ständig geladen sein, während Sie mit anderen Windows-

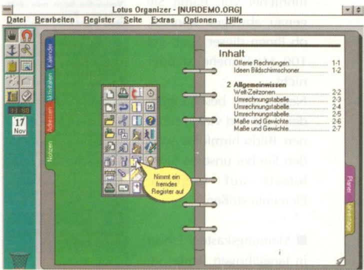


Im Notizen-Teil können Sie nicht nur beliebige Texte eingeben (oder aus Textverarbeitungen importieren) – auch Bilder (hier die Weltzeituhr) lassen sich einkleben.



Mit Pulldown-Menüs können Sie schnell zwischen den einzelnen Registern hin- und herschalten, wenn Blättern zu lange dauert.

Programmen arbeiten; naht dann ein Termin, schiebt sich der Organizer zur Erinnerung unübersehbar in den Vordergrund. Da sich der Windows-PC so schlecht in die Hosentasche stecken läßt, können Sie die Daten natürlich auch ausdrucken, und so Ihren echten Organizer aktualisieren. Mit seiner intelligenten Terminverwaltung ist der Organizer fast schon ein Sekretärinnenersatz. All die feinen Details, die einem das Leben leichter machen, können wir im Rahmen dieses Artikels eigentlich gar nicht aufzählen. Wir waren jedenfalls überrascht, wie weit die Programmierer gedacht haben, und konnten praktisch nichts finden, was uns am Programm gestört oder gefehlt hätte. Ein Feature haben wir uns für den Schluß aufgehoben: Die vielen grafischen Gags



Smarticons nennt Lotus die kleinen Bildsymbole, die bestimmte Aufgaben ohne Menü-Umweg erledigen. Mit diesen Sprechblasen erklären sie sich quasi selbst.

des Organizers, die das Arbeiten zur reinen Freude machen. Will man z.B. einen Termin löschen, reißt man ihn ab und wirft ihn in einen Papierkorb, in dem er dann mit einer riesigen Stichflamme verbrennt. Sie können die Register frei definieren und die Farbe des Ringbuchs ändern. Und wenn Ihnen mal die Funktion der Bildsymbole nicht klar ist: Mit dem rechten Mausknopf rufen Sie die Hilfe auf, die mit Sprechblasen alles grafisch einwandfrei erklärt. Der Lotus Organizer erfüllt alle Tugenden guter Software: Er ist leistungsfähig, er ist ganz leicht zu erlernen, und er macht dazu auch noch Spaß. (bs)

Das Testkonzept von PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten. Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld ohnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besseren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr ist oder nicht.

Neben dem beschreibenden Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieletests auf folgende Elemente stoßen.

HEINRICH LENHARDT

Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschliff bei Grafik und Bedienung, aber das große Staunen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Leckereien auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.

■ Meinungskasten: Unser in langjährigen Jahren im Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen Rezensionen kommt auch ein zweiter Tester mit seiner Meinung zu Wort.

IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Giganto«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch recht gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denen ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	**79**
Bane of the Cosmic Forge	78
Dungeon Master	76
Might & Magic III	75

■ »Im Wettbewerb«: Dieses eine Rollenspiel mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

■ Der Wertungskasten: Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieletestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. **(hl)**



MIGHT & MAGIC IV – CLOUDS OF XEEN

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel und anspruchsvoll); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Die Aufgaben der einzelnen Missionen und besondere Begebenheiten werden automatisch mitprotokolliert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

79

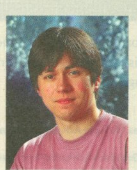
DIE REDAKTEURS-GARDE

HEINRICH LENHARDT

Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Pressekonferenz in den 80er Jahren die Hand geschüttelt (...und gehört vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windows noch nie abgestürzt ist). Spielt so ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kommt; insbesondere bei guten Sportspielen ist er schwer zu bremsen.



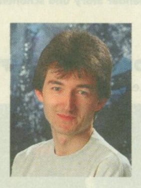
BORIS SCHNEIDER



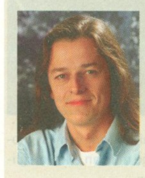
Bewegte Vergangenheit: Programmierte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf los, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kollegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Journalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprachige Versionen von Computerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allrounder, der bei Spieletests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory erklären kann, ohne dabei in hysterisches Gelächter auszubrechen.

TONI SCHWAIGER

War bereits in jungen Jahren als Programmierer tätig (»40-Zeichen-Toni«), bevor er mit Amiga-Beiträgen den dornigen Pfad des Fachjournalismus betrat. Konvertierte schon vor einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte. Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktion und spielt bevorzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfjähriger Sohn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).



MICHAEL THOMAS



Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schon, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thomas Ehrenvorsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rollenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten gelöst: Er kann in Unix programmieren! Davon (und von seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz normaler Kerl, der sein Tonstudio im Keller als »Journalist for hire« finanziert und den einen oder anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

GRAFISCHES KONZEPT
Rolf Boyke

LAYOUT
Arno Krämer, Erich Schulze

TITEL
Microprose

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Verlagsbüro München, Redaktion PC PLAYER
Zaunkönigweg 2 c, 8000 München 82

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 1–5
DMV Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon (05651) 809-327, Telefax (05651) 809-444
Leitung: Thomas Goldmann

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 6, 7, 8
DMV Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82
Telefon: (089) 4391087, Telefax: (089) 4391080
Leitung: Britta Fiebig
(verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENVERWALTUNG
Andrea Giese, Beate Kranz

DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION
Christina Wabra, Telefon: (05651) 809-372

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert (verantw.)

SATZ
Journalsatz GmbH, Zittelstr. 6, 8000 München 40

DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.
Abonnementpreis (Inland): DM 30,– für 6 Ausgaben; DM 59,– für 12 Ausgaben
Abonnementpreis (europäisches Ausland):
DM 42,– für 6 Ausgaben; DM 84,– für 12 Ausgaben

Spiele REFERENZEN

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. (hl/bs)



ABENTEUERSPIELE

Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

Im Dunstkreis:
Lost Files of Sherlock Holmes (stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Rise of the Dragon (Der nicht sonderlich schwere Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Sound der Spitzenklasse)
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Commanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

Im Dunstkreis:
D/Generation (Angenehm altmodisches Action-Adventure von Mindscape)
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
Prince of Persia (Broderbunds etwas betagtes Action-Adventure überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animation).
Wing Commander II (Flotte Weltraumaction von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



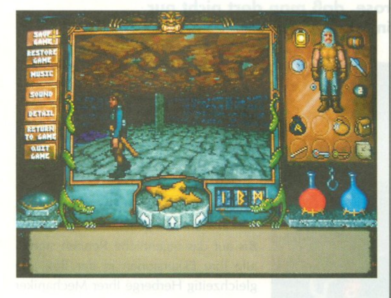
Ebenso putziges wie innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemminge muß an allen möglichen Gefahren vorbeibugsiert werden.

Im Dunstkreis:
Klax (Hektisches Farbklotz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).
Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Levels).
Puzznic (Grafisch unscheinbares, aber gut durchdachtes Grübelpaket von Ocean).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

Im Dunstkreis:
Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
SWOTL (Inhaltlich fragwürdig, spielerisch überzeugend: Lucasfilm simuliert die Luftgefechte zwischen Amerikanern und Deutschen während des 2. Weltkriegs).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld



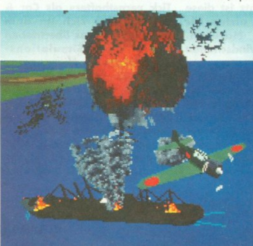
3D total in diesem grafisch sensationellen Fantasy-Meisterstück für die 386er-Generation. Origin hat dabei Spielablauf, Puzzles und Komplexität nicht vernachlässigt.

Im Dunstkreis:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe. FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magi: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Pools of Darkness (Ebenso komplexes wie schweres SSI-Rollenspiel mit vielen Kämpfen, das sich sehr eng an die AD&D-Brettspielregeln hält).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

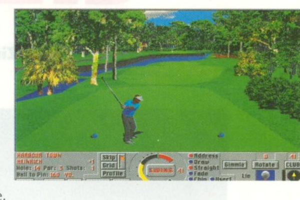
Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

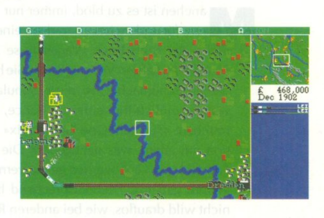


Im Dunstkreis:
Indianapolis 500 (Das Electronic Arts-Rennspiel hat nur eine Piste, aber hervorragende Steuerung und pfeilschnelle 3D-Grafik).
Mike Ditka Football (Accolades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen satten Ligamodus).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

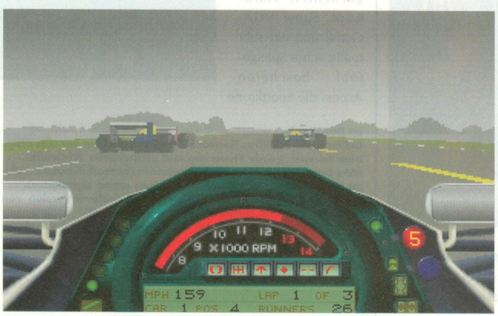
Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



Im Dunstkreis:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).
Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel von Microprose).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

FORMULA ONE GRAND PRIX

Mit einem Rennspiel rund um den Formel-I-Zirkus zeigt Microprose, daß man dort nicht nur Flugzeuge zu simulieren weiß.



Mann, ist das ein schlechtes Wetter heute. Gefahren wird trotzdem.

Manchen ist es zu blöd, immer nur im Kreis herumzufahren; für andere ist es geradezu eine Berufung. In der Formel I, der schnellsten Wagenklasse im Rennsport, ist nur Platz für 26 Fahrer. Vorausgesetzt, Sie heißen nicht mit Nachnamen Schumacher, ist diese Simulation von Microprose wahrscheinlich Ihre einzige Chance, im Rennzirkus mitzumischen. »Formula One Grand Prix« ist eine Renn-Simulation mit allem, was dazugehört. Die 16 Rennstrecken der Formel I von 1991 wurden genau vermessen und in das Programm gepackt. Dementsprechend brettern Sie hier auch nicht wild drauflos, wie bei anderen Rennspielen. Strategie, Taktik und jede Menge Nerven sind angesagt, um Weltmeister zu werden.

Nach dem Programmstart können Sie sich sofort ins Renngetümmel stürzen und ein »Quick Race« beginnen, welches Sie ohne weitere Fragen auf einer Rennstrecke absetzt. Wollen Sie die Sache etwas ernsthafter angehen, warten eine Menge Menüs auf Sie, die erstmal verstanden sein wollen. Bevor Sie den Weltmeistertitel erringen, müssen Sie sich ein Team aussuchen und Ihrem Fahrer einen Namen geben. Zu Beginn fahren Sie solo ein paar Runden über den Kurs, um ihn möglichst gut kennenzulernen. Dann folgt die Qualifikation, bei der Sie eine möglichst schnelle Rundenzeit herausfahren müssen, denn diese entscheidet über die Startposition. Jetzt dürfen Sie ein zweites Mal Details der Strecke unter Rennbedingungen ausprobieren; dann geht es mit dem Wettkampf los, bei dem alle 26 Wagen (also inklusive 25 Computergegner) an den Start gehen.

Bis auf das eigentliche Rennen starten alle Ihre Exkursionen in der Box, die gleichzeitig Herberge Ihrer Mechaniker und Reifen ist. In diese Box können Sie während der Läufe auch wieder einfahren, wenn Sie sich vorher mit der Return-Taste anmelden. Genauso kann Ihnen Ihre Crew per Lampe am Armaturenbrett mitteilen, daß Sie wieder in die Box zurück müssen. Anlaß Nummer 1, insbesondere während des Rennens, ist der Rei-



HEINRICH LENHARDT

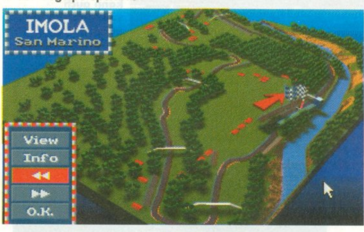
Das knappe Jahr Zeit, daß sich Microprose für die PC-Version gelassen hat, bekam dem Programm sehr gut. Eindrucksvoll flotte 3D-Grafik und ein paar spielerische Verbesserungen im Detail machen diese Umsetzung wesentlich spielenswerter als das etwas schlafmützige Amiga-Vorbild. Allen Einsteiger-Modi zum trotz ist diese Rennsimulation nichts für ungeduldige Naturen. Das Lauern im Windschatten eines anderen Fahrzeugs, um im rechten Moment ein Überholma-növer zu wagen, erfordert einiges an Geduld. Mit persönlich ist eine Fun-Fahrsimulation wie Car & Driver etwas lieber, aber als realistische Umsetzung von Formel-I-Rennen ist Grand Prix unantastbar gut. Vor allem der detaillierte Meisterschafts-Modus mit einer Fülle sinnvoller Optionen und Statistiken sorgt dafür, daß Sie auch nach einigen Wochen noch motiviert über den Asphalt heizen, um Champion zu werden.

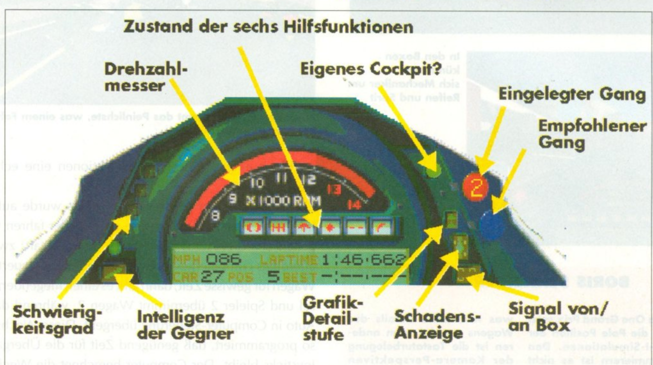
Grand Prix ist noch einen Tick »ernsthafter« als Car & Driver. Wer sich an dem manchmal etwas übertrieben langatmigen Simulations-Einschlag von Microproses neuem Rennspiel nicht stört, wird an den 3D-Rennen seine Freude haben. Bei Grafik und Steuerung (...bitte nur mit Joystick!) strotzt dieser Titel geradezu vor solider Professionalität.



Zu Programmstart darf man sich gleich ins Rennen oder in die Menüs stürzen

Vor dem Rennen riskieren Sie einen Blick auf die Strecke in der Vogelperspektive





fenwechsel. Es gibt sechs Reifentypen für verschiedene Wetterlagen, Straßenbedingungen und Rundenzahlen. Für eine besonders gute Zeit in den Qualifikationsläufen nimmt man beispielsweise Spezialreifen, die allerdings nach spätestens vier Runden nur noch Schrottwert haben. Natürlich können in der Box auch andere Details des Wagens eingestellt werden: Anstellwinkel der Spoiler, Getriebeübersetzungen und Bremsbalance erschließen sich aber wohl nur den Mechanikern und Rennprofis unter den Spielern.

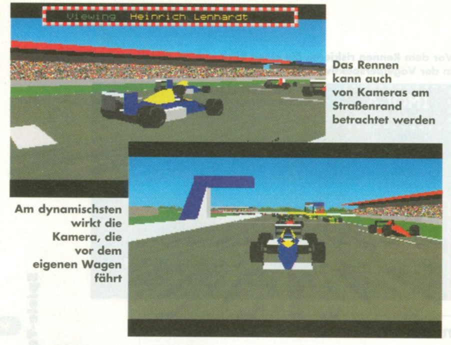
Solche Parameter werden während des Rennens nicht verändert (dazu reicht auch die Zeit gar nicht). Vielmehr werden während der Trainingsläufe die optimalen Einstellungen für die Strecke herausgearbeitet. Spätestens hier ist klar, daß es sich bei Grand Prix nicht um ein übliches Rennspiel, sondern um eine waschechte Simulation mit unerbittlichen Details handelt. So ein Formel I-Bolide steuert sich anders als ein Kleinwagen. Ohne Joystick sind Sie völlig aufgeschmissen, aber auch mit einem präzisen Knüppel landen Sie eher im Graben als im Ziel. Um Einsteigern den Spaß nicht völlig zu verderben, haben die Programmierer zahlreiche Hilfsfunktionen eingebaut, die über die Funktionstasten ein- und ausgeschaltet werden. So darf man beispielsweise den Computer automatisch bremsen lassen; somit fahren Sie immer mit einer Geschwindigkeit in eine Kurve, die ein Ausbrechen und Schleudern des Wagens verhindert. Natürlich kostet diese Automatik wertvolle Zehntelsekunden, denn sie ist eher vorsichtig; ein forscher Fahrer kann schneller durch die Kurven brettern. Auch während des Ren-



IM WETTBEWERB

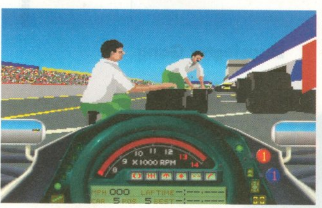
Obwohl Formula One Grand Prix von Microprose knapp an Car & Driver vorbeigezogen ist, sind die beiden Programme nur schwer zu vergleichen. Grand Prix ist eine knochenharte Simulation; selbst sein nächster Verwandter, Indianapolis 500, ist einfacher zu steuern und zu spielen, bietet dafür aber nur eine einzige Strecke. Mit besserer Bedienung und mehr Kamera-Perspektiven wäre der Abstand zwischen diesen beiden Rennsimulationen sogar noch größer. Das witzige Konzept der verschiedenen Wagenklassen hat Mario Andretti noch über die 50er-Marke gehievt. Bei Accolades Grand Prix Unlimited gab es außer einem Editor für eigene Rennstrecken kaum Grund zum Jubeln.

Spiel	Wertung
FORMULA ONE GRAND PRIX	84
Car & Driver	83
Indianapolis 500	78
Mario Andretti's Racing Challenge	59
Grand Prix Unlimited	56

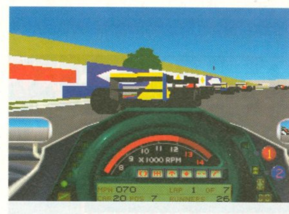


Das Rennen kann auch von Kameras am Straßenrand betrachtet werden

Am dynamischsten wirkt die Kamera, die vor dem eigenen Wagen fährt



In den Boxen kümmern sich Mechaniker um Reifen und Sprit



Nicht drängeln! Überholmanöver in Kurven sind nahezu unmöglich.



Nach dem Unfall kommt das Peinlichste, was einem Fahrer passieren kann: schieben!



BORIS SCHNEIDER

Formula One Grand Prix setzt sich an die Pole Position der Formel-I-Simulationen. Den Programmierern ist es nicht nur geglückt, die Rennen so realistisch wie möglich zu simulieren; sie zaubern dazu noch eine 3D-Grafik auf den Schirm, die erst mal übertroffen werden muß. Nicht nur, daß viele detaillierte Objekte am Straßenrand stehen; die mit Spuren verwischte Strecke sieht so echt und dynamisch aus, daß ich sie ab sofort bei jedem anderen Rennspiel vermissen werde.

Bei der ausgetüftelten Simulation blieb der Spielkomfort ein wenig auf der Strecke. Zum einen sind die Menüs unübersichtlich aufgebaut und im Handbuch nur mühsam erklärt (insbesondere was technische Details des Wagens angeht), zum anderen ist die Tastaturbelegung der Kamera-Perspektiven abenteuerlich. Wieso kann ich nicht (wie bei anderen Simulationen) die Kamera frei bewegen, mal näher heranzoomen oder eine Streckenübersicht erhalten? Während die Sicht aus dem Cockpit optimal simuliert wird, hätte ich mir für die Wiederholungen doch etwas mehr Abwechslung gewünscht.

Alles in allem ein recht anspruchsvolles Spiel, daß nicht nur Freunde der Formel I in seinen Bann schlagen wird. Auch führerscheinlose Redakteure drehen gerne immer wieder mal eine Runde und streben die Weltmeisterschaft an.

nens merkt man deutlich, daß dieses Programm auf Realität getrimmt wurde. Die Computergegner fahren ganz vorzüglich und das ständige wilde Überholen, wie man es aus anderen Rennspielen kennt, ist hier nicht drin. Vielmehr muß man dauernd im Windschatten der Gegner fahren, geduldig ausharren und Schwächen oder lange Geraden ausnutzen, um sich immer wieder eine Position nach vorne zu arbeiten. Bei einem Rennen unter die ersten Fünf zu kommen, ist auch mit eingeschalteten Hilfsfunktionen eine echte Leistung.

Ein recht seltsamer Mehr-Spieler-Modus wurde außerdem integriert: Wenn beispielsweise drei Spieler fahren wollen, gehen alle drei Autos gleichzeitig an den Start; zwei sind allerdings computergesteuert. Nur ein Spieler steuert seinen Wagen für gewisse Zeit; dann gibt es einen fliegenden Wechsel und Spieler 2 übernimmt Wagen 2, während das erste Auto in Computer-Steuerung übergeht. Diese Wechsel sind so programmiert, daß genügend Zeit für die Übergabe des Joysticks bleibt. Der Computer berechnet die Wechsel so, daß jeder Fahrer gleich lange die Kontrolle über seinen Wagen hatte. Microprose will jedoch noch einen echten Zwei-Spieler-Modus per Nullmodem-Kabel realisieren; registrierte Kunden erhalten diese Version zugeschickt, sobald sie erhältlich ist. **(bs)**



FORMULA ONE GRAND PRIX

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	**Rennsimulation**
Hersteller	**Micropose**
Ca.-Preis	**DM 140,–**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuch-Abfrage**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Englisch; mittel (wird im Handbuch erklärt)**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Gut**
Sound	**Befriedigend**

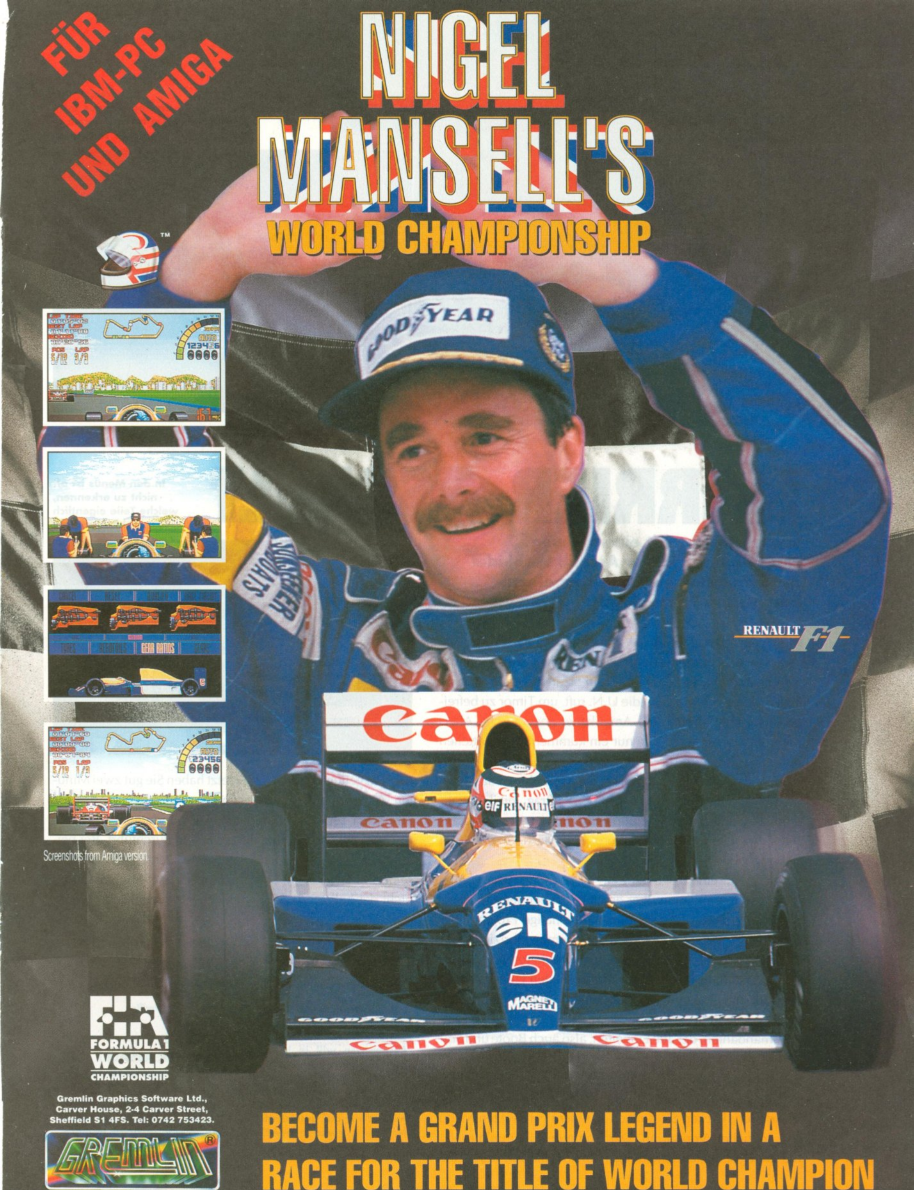
RAM-Minimum: 640 KByte

Festplattenplatz: ca. 6,2 MByte

Besonderheiten: »Drei-Spieler-abwechselnd«-Modus

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

84



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius - Schweiz: Thali AG

Anflug auf ein gegnerisches Camp; von dort wird auch zurückgeschossen

Verwirrend: Der Strategiemodus zeigt viele Informationen in hoher Auflösung

HARRIER ASSAULT

Senkrechtstart mit einem neuen Flugzeugtyp: Harrier Assault verbindet die Simulation eines Jets mit einem kompletten Strategiespiel.

Wieder einmal ist die »Weltpolizei« U.N. gefragt: Die ehemals portugiesische Kolonie Timor ist von Indonesien besetzt worden. Zudem ist ein Staatsstreich in Indonesien im Gange. Und wenn die U.N. ruft, um Timor zu befreien, kommen natürlich die Amerikaner angerauscht. Allerdings haben die in der Eile nur ein kümmerliches Flöttchen auftreiben können, das mit 16 Jets ausgestattet ist – noch dazu britischen Harrier-Jumpjets. Sie übernehmen das Kommando über die Flotte und haben den Auftrag, mit ihrer zahlenmäßig unterlegenen Truppe aus Infanteristen, Amphibienfahrzeugen, Hubschraubern und Harriern die Insel Timor wieder zu befreien.

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis britische Programmierer eine Flugsimulation über einen britischen Jet schrieben. Die beiden Softwarehäuser Simis (ehemalige Programmierer echter Armee-Simulationen) und Kremlin fabrizierten für Domark »Harrier Assault«, bei dem Simulation und Strategiespiel Hand in Hand gehen. Bei normalen Flugsimulationen teilt Ihnen jemand Aufträge zu, die Sie brav fliegen. Bei Harrier Assault übernehmen Sie auch die Rolle des Einsatz-Kommandanten, der alle Einheiten, also auch Boote und Soldaten, in die Missionen schickt und somit die ganze Schlacht beeinflussen kann.

Wenn Sie keine Lust haben, all diese Einheiten zu kommandieren, klicken Sie einfach in einem versteckten Menü den schnellen Vorlauf an. Der Computer übernimmt jetzt die strategischen Entscheidungen und ruft Sie auf, wenn eine

In den Menüs ist oft nicht zu erkennen, welche Teile eigentlich anklickbar sind



Mission geflogen werden soll. Jetzt haben Sie gut zwei Minuten Zeit, den Auftrag anzunehmen und selbst zu fliegen; ansonsten setzt der Computer einen anderen Piloten ins Cockpit, der dann für Sie diese Mission durchführt. Bei beiden Fällen ist aber Vorsicht geboten: Der Computer ist in seinen strategischen Entscheidungen und Pilotenkünsten nicht der hellste; da Sie dem Gegner zahlenmäßig unterle-



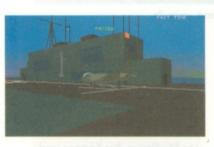
IM WETTBEWERB

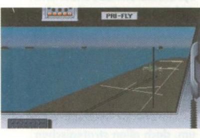
Harrier Assault ist bislang die einzige aktuelle Simulation des Senkrechtstarters, doch auch Microprose will in Kürze eine Harrier-Simulation veröffentlichen. Im Vergleich mit anderen Flugsimulationen zeigt sich Harrier Assault bestenfalls durchschnittlich; die Konkurrenz legt mehr Wert auf gute Grafik und flexible, abwechslungsreiche Missionen, verschiedene Fluggebiete, Pilotenkarrieren und professionelle Präsentation.

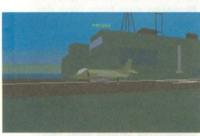
Spiel	Wertung
Aces of the Pacific	92
Falcon 3.0	83
Jetfighter II	69
HARRIER ASSAULT	**53**
MIG-29M Superfulcrum	49

Bei der Bewaffnung müssen Sie auf das Gesamtgewicht achten, das die Flugeigenschaften verändert











Der Beginn einer neuen Mission: Der Start kann aus vielen Perspektiven, auch vom »Tower« auf dem Flugdeck aus, betrachtet werden

gen sind, kann häufiges Verlassen auf den Computer zu einer schnellen Niederlage führen. An Bord des Flugzeugträgers bewegen Sie sich von Raum zu Raum und klicken auf Schilder und Computer, um einzelne Funktionen auszulösen. In einem Simulator können Sie Starts, Landungen und Waffenfunktionen trainieren, auf anderen Decks des Trägers die Waffen auswechseln oder sich einfach gemütlich zurücklehnen und den Jets beim Start zusehen.

Im Spiel wechseln Sie immer zwischen dem Strategieteil und den eigentlichen Missionen hin und her. Über die Gewinne und Verluste an Material und Boden führt der Computer genau Buch; da kein Nachschub in Sicht ist, macht jede verlorene Einheit Ihre Chancen auf einen Sieg geringer. Wenn Sie sich also mittels Schleudersitz abseilen, ist zwar der Pilot gerettet, aber das Flugzeug weg; spätestens nach ein paar Notausstiegen führt das zu ernsthaften Problemen.

Um Ihnen den Einstieg in die Simulation etwas zu erleichtern, haben die Programmierer zwei »Flugmodelle« spendiert. Im einfachen Modell fliegt sich der Harrier fast so handzahm wie in einem Actionspiel, der echte Modus soll hingegen das Flugzeug fast genau so gut wie ein Militär-Simulator nachbilden, was in erster Linie bedeutet, daß sich der Harrier nun wesentlich schwerer fliegt. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

So schön das Konzept auch klingen mag, es funktioniert einfach nicht. Ich will nicht gleichzeitig Super-Pilot und Super-General sein; noch dazu, wenn der Strategieteil des Programms so kompliziert zu bedienen ist wie hier. Das Spiel ist aber nur zu gewinnen, wenn man beides macht: Die Autoren geben zu, daß der Computer auf Automatiksteuerung ein lausiger Stratege und ein noch üblerer Pilot ist. Hundert Minuspunkte gehen an das überhebliche Handbuch, welches immer wieder erwähnt, wie schrecklich realistisch die Simulation doch sei, es aber nicht für nötig hält, ein einziges Bildschirmfoto auf den 168 Seiten zu zeigen. Ob das Programm so realistisch ist, wie die Programmierer meinen, kann ich mangels echter Flugerfahrung nicht prüfen. Die 3D-Grafik als solche ist sehr schlicht; sieht man sich an, welche grafischen Tricks die Konkurrenz einsetzt, macht Harrier auf einem 486er eine langweilige Figur. Dafür ist aber auch auf kleinen 386ern noch ein schön flüssiges Fluggefühl gegeben.

Der Strategie-Modus verwässert alles und ist meiner Meinung nach völlig fehl am Platz. Bei Präsentation und Technik gibt es nichts Aufregendes zu vermerken; da warte ich lieber auf die Harrier-Konkurrenz von Microprose.

STICHWORT »VSTOL«

VSTOL ist weder eine neue Verkehrsregelung, noch ein russisches Schimpfwort; diese Abkürzung steht für »Very Short Take Off and Landing« – Starten und Landen auf kurzer Fläche. Damit wird die wichtigste Eigenschaft des AV8B Harrier beschrieben.

Normale Düsenjets haben mehrere Düsen, die nach hinten heiße Gase abstrahlen und das Flugzeug damit beschleunigen. Die Tragflächen sorgen bei einer bestimmten Geschwindigkeit für Auftrieb, um das Flugzeug fliegen zu lassen. Bis der Jet erstmal die richtige Geschwindigkeit hat, braucht er ein paar hundert Meter Anlauf – die Startbahn eben. Startbahnen gehören in Kriegen zu den ersten Zielen, denn sind diese zerstört, kann der Gegner mit seinen Flugzeugen nichts mehr anfangen.

Hier kommt der Auftritt des Harriers, der mit schwenkbaren Düsen ausgestattet ist, und nicht nur nach hinten, sondern auch nach unten »pusten« kann. Ist der Harrier nicht voll beladen, kann er praktisch senkrecht starten und landen; ist viel »Gepäck« an Bord, werden die Start- und Landewege durch die schwenkbaren Düsen zumindest stark verkürzt; damit kann der Harrier auch bei teilweise zerstörten Flugfeldern noch abheben.

HARRIER ASSAULT

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; viele Menüs
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 4,3 MByte

Besonderheiten:
Flugsimulation plus Strategiemodus, der mitgespielt werden muß.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

53

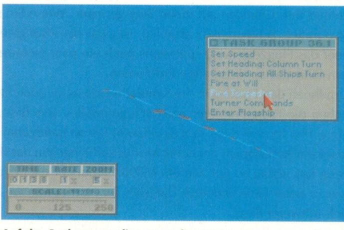
Die Bedienelemente, mit denen Sie die einzelnen Schiffspositionen erreichen, sind über drei Bildschirme verteilt

TASK FORCE 1942

Microprose liefert eine Art Überwasser-Version von »Silent Service« ab. Sie kommandieren Schlachtschiff-Verbände durch verschiedene Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg.

Die Insel Guadalcanal im Pazifischen Ozean hatte während des Zweiten Weltkriegs eine enorme strategische Bedeutung. Vom August 1942 bis Anfang 1943 war dieser Stützpunkt zwischen Amerikanern und Japanern hart umkämpft. Guadalcanal zu erobern war das eine Kunststück; die Insel zu halten und mit Nachschub zu versorgen, ein anderes. Rund um dieses Stück Geschichte hat Microprose seine Simulation »Task Force 1942« gestrickt. Sie müssen sich nicht mit einem Schiff begnügen, sondern haben das Kommando über ganze Flotten, was dem Programm eine ziemlich starke strategische Note gibt.

Zu Beginn hat man die Wahl zwischen dem »Campaign«-Modus (mehrere Missionen, die aufeinander aufbauen), der Simulation eines bestimmten historischen Seegefechts oder einem Auftrag nach Maß. Hier wählt man zunächst die amerikanischen sowie japanischen Schiffe, faßt sie zu Flottenverbänden zusammen und bestimmt den Zeitpunkt sowie den Ort des Aufeinandertreffens. Bei allen Spielvarianten läßt sich der Schwierigkeitsgrad fein dosieren, indem ein halbes Dutzend Parameter eingestellt werden. Die meiste Zeit werden Sie während einer Mission über der Seekarte brüten, die fünf Maßstäbe bietet. Solange Sie hier den Gefechtsverlauf studieren und Ihren einzelnen Schiffen grobe taktische Kommandos geben, werden diese Anweisungen von computergesteuerten Kapitänen ausgeführt. Sie können auch jederzeit zu einem Schiff springen und dort persönlich das Steuer übernehmen und gegnerische Pötte ins Visier nehmen. **(hl)**



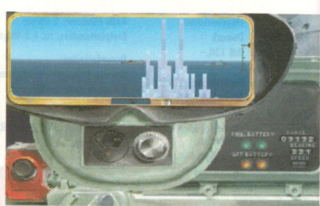
Auf der Seekarte studiert man die Bewegungen der Flotten



HEINRICH LENHARDT

Bei »Silent Service II« ist das Rezept aufgegangen: Spannende Tauchfahrten, nervöses Studieren des Sonars und Abfeuern von Torpedos – das war die richtige Mischung aus spannendem Spielablauf und realistischen Simulations-Aspekten. Bei Task Force 1942 spielt sich das Geschehen über Wasser ab, auf der Seekarte zuckeln jetzt ganze Flottenverbände herum, doch allen strategischen Nuancen zum trotz ging der Spielspaß über Bord. Das muntere Schiffeversenken ist akkurat simuliert und bietet eine Fülle von sinnvollen Optionen, wird aber nur eine Minderheit ansprechen. Neben dem wenig aufregenden Spielablauf gibt auch die Bedienung Grund zum Nörgeln. Die einzelnen Stationen an Bord eines Schiffs sind über drei Bildschirme verteilt; die Übersicht ist dadurch nicht berauschend und auf PCs ohne ordentliche RAM-Reserven nervt das ständige Nachladen.

Dem Salzwasser-Szenario zum Trotz hat Task Force 1942 einen staubtrockenen Spielablauf. Freaks und verhinderte Admirale werden's interessant finden, aber dieses nicht gerade preiswerte Programm ist für Normalspieler eine Spur zu zäh.


Den Gegner im Visier – Sie übernehmen wahlweise die amerikanische oder die japanische Seite



TASK FORCE 1942

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

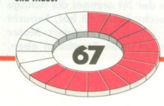
Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Micropose
Ca.-Preis	DM 150,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 11,8 MByte

Besonderheiten: Strategiespiel-Einschlag durch das Kommandieren ganzer Flottenverbände.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





Brennende Häuser, kreischende Menschen, Kanonendonner und Sirenengeheul: Keine Panik, hier ist nur ein Stuntman unterwegs.

Quelle **Ziel**

Wiedergabe in verschiedenen Geschwindigk.

Markieren einer Szene

Auswahl der einzelnen Kameras

Spezialeffekte & Ton

STUNT ISLAND

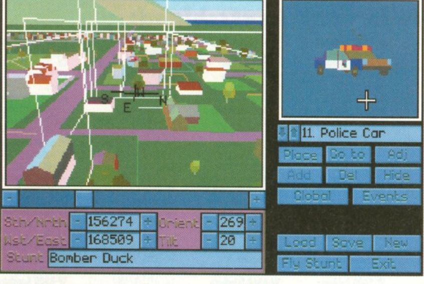
Wenn man den Programmierern von Disney Software Glauben Schenken darf, dann liegt draußen im Pazifik, einige Kilometer von Los Angeles entfernt, eine kleine Insel namens »Stunt Island«. Diese Insel gehört den großen Filmstudios, denn hier werden die Stunts gedreht, die in den Spielfilmen und Fernsehserien so atemberaubend aussehen. Im »Spiel zur Insel« übernehmen Sie nicht nur die Rolle eines Stuntpiloten, sondern können sich auch als Drehbuchautor, Kameramann, Regisseur und Cutter versuchen. Beim ersten Eintreffen auf Stunt Island wird man Sie fragen, ob Sie am Wettbewerb teilnehmen wollen. Wenn Sie das bejahen, führt der Computer ab sofort über Ihre Erfolge (und Mißerfolge) Buch und wird am Ende Ihrer Stunts den Stuntpiloten des Jahres küren; wenn die Computergegner besser geflogen sind, haben Sie natürlich keine Aussicht auf diesen Titel. Beim Produzenten von Stunt Island warten insgesamt 34 Aufträge auf Sie, deren Inhalt von »schon mal im Kino gesehen« bis zu »völlig absurd« reicht. Hier drei Beispiele zum Eingewöhnen: New York, das Hochhaus der



Der Stunt Coordinator teilt Sie für diverse Kunststückchen ein

UNO am Hudson River. Sie stehen auf dem Dach des Hauses, auf dem Rücken ein Gleit-Fallschirm. Unten fährt ein Boot vorbei; ihre einzige Fluchtmöglichkeit. Schaffen Sie es, zielgenau auf das Boot zu springen? Beispiel Nummer 2: Ein verträumtes Hotel mitten in Amerika. Plötzlich ein Pfeifen am Himmel. Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein ziemlich destruktiver Meteor. Sie sitzen am Steuer des künstlichen Felsbrockens und müssen das Hotel millimetergenau treffen (und sich vor dem Aufprall aus dem Meteor herauskatapultieren). Noch eine Kostprobe gefällig?

Set-Designer



Ausgewähltes Objekt

Objekt-Funktionen

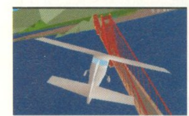
Datei-Funktionen

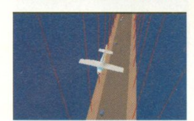
3D-Fenster der gewählten Szene, unten Einstellung des Blickwinkels

Stunts selberbauen mit dem Set-Editor



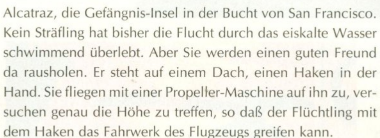
Im Kino von Stunt Island können Sie Ihre besten Szenen beliebig oft wiederholen







Parkplatzsuche: Ein gefährliches Landemanöver auf der Golden Gate Bridge bei fließendem Verkehr

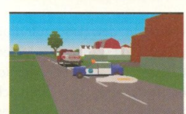


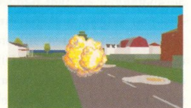
Alcatraz, die Gefängnis-Insel in der Bucht von San Francisco. Kein Sträfling hat bisher die Flucht durch das eiskalte Wasser schwimmend überlebt. Aber Sie werden einen guten Freund da rausholen. Er steht auf einem Dach, einen Haken in der Hand. Sie fliegen mit einer Propeller-Maschine auf ihn zu, versuchen genau die Höhe zu treffen, so daß der Flüchtling mit dem Haken das Fahrwerk des Flugzeugs greifen kann.

Sie merken schon, die 34 Stunts sind abwechslungsreich und manchmal sogar aberwitzig. Sie steuern unter anderem Militärjets, Doppeldecker, Passagierflugzeuge, Drachengleiter und sogar eine Ente (die mit Eiern einen Polizeiwagen bombardiert). Jeder Stunt ist anders und nutzt andere Requisiten und Bauten auf Stunt Island aus. Ist Ihr Stunt abgedreht, können Sie ihn sich als Film immer wieder ansehen. Die Programmierer haben dabei Kameras und Schnitte vorgegeben. Besonders dramatische Filme dürfen Sie aber zusammenstellen, indem Sie









Spiegelei: Eine Killer-Ente terrorisiert eine Kleinstadt; auf den gelegten Eiern rutscht ein Polizeiauto aus und rast in einen Tanklaster



TONI SCHWAIGER

Schon die ersten Rundflüge zeigen, worauf die Programmierer besonderen Wert gelegt haben: Jeder der vielen Flugzeugtypen ist problemlos in die Lüfte zu hieven; kein unnötiges Knöpfchendrükken trübt den Spielspaß. Ein anderer Spielverderber in Form von schwerfälligen, farblosen Grafiken ist ebenfalls nicht zu entdecken. Bereits auf einem 386er ist die Cockpitaussicht ordentlich detalliert und doch flott; das Optimum erreichen Sie bei den 3D-Berechnungen mit einem 486er ab 33 MHz, der dann andere Simulationen bei der Objektzahl in die Tasche steckt. Doch vorsicht – so simpel die Flugzeuge auch zu steuern sind, die Stunt-Missionen treiben Ih-nen trotzdem die Schweißperlen auf die Stirn.

Als wären gemütliche Rundflüge und atemberaubende Stuntszenen nicht genug, müssen (oder besser dürfen) Sie sich zur Abwechslung statt am Steuerknüppel auch noch am Schneidetisch austoben. Und wenn's mal langweilig wird (weil Sie schon jeden Winkel der Insel kennen), dann kramen Sie einfach im riesigen Materialfundus von Stunt Island und basteln Ihre eigene Szenerie.



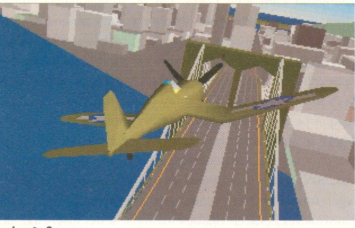




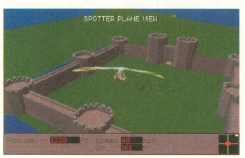




Landemanöver: Mit einem Fallschirm auf einem fahrenden Ballon aufzukommen, ist auch für Profis eine Herausforderung

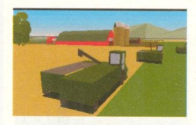


In der Außenansicht sieht man die mit Licht und Schatten versehenen Flugzeuge besonders deutlich

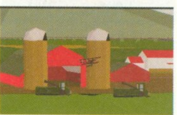


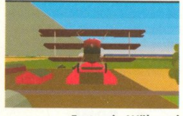
In Stunt Island gibt es so ziemlich alles, was fliegt – sogar einen Drachengleiter



Tiefflieger gesucht: Brettern Sie über eine typische Kleinstadt und ärgern Sie die Bevölkerung





Erntezeit: Während die Bauern die Mähdrescher nach Hause fahren, wagt ein tollkühner Pilot den Flug durch das Scheunentor

Am Ende eines harten Arbeitstages: es geht wieder heimwärts

selber in den Schneideraum gehen. Dort warten zwei Video-Recorder. Im einen befindet sich das Ausgangsmaterial aller acht Kameras, die auf dem Set waren. Sie markieren auf den Bändern einzelne Szenen und kopieren diese auf den zweiten Videorecorder, in dem so Ihr fertiger Film entsteht. Der Film läßt sich dann noch mit Musiken, Soundeffekten, Vor- und Abspännen und Farbeffekten unterlegen. Diese Filme sind übrigens nicht nur auf Ihrem Rechner zu verwenden. Der Filmcompiler »Makeone« macht aus dem gedrehten Film eine Datei, die der mitgelieferte Public-Domain-Player »Playone« abspielt. Somit können Sie einen Film auch an Freunde verteilen, die Stunt Island nicht haben. Das Ganze »Drumherum« wurde bei Stunt Island besonders liebevoll angelegt. So gibt es keine Menüs, sondern Sie wandern mit dem Mauszeiger quasi durch die Büros und Pilotenquartiere von Stunt Island. Alle Grafiken sind in farbenfroher VGA-Qualität und immer wieder schallt ihnen sauber digitalisierte Sprachausgabe entgegen – beispielsweise aus dem eigenen Anrufbeantworter, auf den die Piloten-Kollegen immer neue Schmähungen sprechen.

Ein weiteres Sprachausgabe-Highlight ist der Insel-Arzt, der nach einem Crash ihre Verletzungen aufzählt und dabei jedesmal was Neues findet. Was können Sie noch tun, außer die vorgegebenen Stunts zu fliegen? Zum einen ist Stunt Island wirklich groß; nicht alles vorgegebene Gelände wird in den Stunts genutzt. Außerdem sind wesentlich mehr Flugzeuge programmiert worden, als in den 34 Stunts verwendet werden. In einem Freiflug-Modus können Sie jedoch jedes Flugzeug ausprobieren und dabei die bisher unbekannten Ecken von Stunt Island erforschen. Viel interessanter wird es aber, wenn Sie selbst die Konstruktion eines Stunts in die Hand nehmen. Das klingt am Anfang sehr kompliziert, wird vom Programm jedoch genügend unterstützt, um nach kurzer Einarbeitungszeit klarzukommen.

Bevor Sie einen eigenen Stunt programmieren, muß erstmal eine Idee her – die müssen Sie schon selber einbringen. Dann suchen Sie sich eine Stelle auf Stunt Island aus, bei der der Stunt spielen kann; oder sie bauen sich den »Set« für Ihren Stunt selbst. Bei den über 600 3D-Objekten, die Sie beliebig plazieren können, ist sicher etwas dabei, was für Ihre Idee verwendet werden kann. Genauso plazieren Sie die bis zu acht Kameras. Jetzt kommt der komplizierte Teil: das Drehbuch. Hier müssen Sie mit einer Programmiersprache festlegen, was in den einzelnen Phasen Ihres Stunts passiert. Wenn beispielsweise das Flugzeug bis auf hundert Meter an das Scheunentor gekommen ist, soll es sich langsam schließen. Solche Bedingungen werden auf Karteikarten, die



IM WETTBEWERB

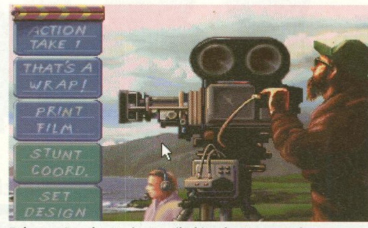
Eigentlich gibt es kein Produkt, das sich mit Stunt Island vergleichen ließe; unsere Referenz-Simulation Aces of the Pacific ist zwar mit seinen Missionen und der technischen Brillanz effektiv besser, spricht jedoch eine andere Zielgruppe an. Stunt Island läßt sich am ehesten mit dem Flight Simulator von Microsoft und Chuck Yeagers Flight Trainer von Electronic Arts vergleichen, zwei nicht-kriegerischen Simulationen mit mehreren Flugzeugen. Beide erreichen aber keinesfalls den Spielwitz der ausgefeilten Kunststücke auf Stunt Island.

Spiel	Wertung
Aces of the Pacific	92
Comanche	86
STUNT ISLAND	**84**
Chuck Yeagers Flight Trainer 2.0	68
Flight Simulator 4.0	63

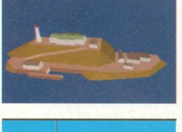


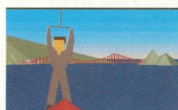
BORIS SCHNEIDER

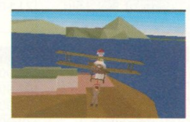
Ein wahres Meisterstück, was sich die Disney-Leute da ausgedacht haben. Ich habe schon viele Flugsimulationen gespielt, doch da stellt sich mit der Zeit ein Abnutzungseffekt ein, wenn man die hundertste MIG vom Himmel holt. Die völlig neuen Aufgaben-Stellungen von Stunt Island sind hingegen unheimlich motivierend. Hat man erst mal einen Stunt geschafft, gibt es dieses tolle »Wow!«-Gefühl, daß man nur hat, wenn man wirklich was erreicht hat. Die abschließende Betrachtung im Schneideraum und Kinosaal ist die optimale Belohnung für das ausdauernde Üben. Da verzeiht man auch, daß es mit dem Simulations-Charakter nicht weit her sein kann – einen Looping kann man mit einem echten Jumbo-Jet wohl nicht ziehen und auch so manches Cockpit ähnelt sich fatal und hat wenige Instrumente. So schön allerdings die Schneide- und Programmier-Funktionen sind, stellt sich bei solchen Construction Sets immer die Frage: »Wer macht damit eigentlich was?«. Hier sind die Möglichkeiten des Spieler nahezu unbegrenzt, dementsprechend komplex sind die beiden Programmteile auch zu bedienen. Wer nicht seine eigenen Stunts bauen will, ist mit den 34 mitgelieferten auch erstmal gut beschäftigt und wird sich schon auf die Erweiterungsdisketten freuen.
Alles in allem ist Stunt Island eine wirklich gelungene Simulation die von simpler Unterhaltung bis zum Programmier-Gang alles bietet, was die Thematik hergibt. Spiele mit solch originellen Ideen, die technisch auch noch prima ausgeführt werden, wünsche ich mir öfter.



Ruhe am Set, der Regisseur gibt hier das Kommando

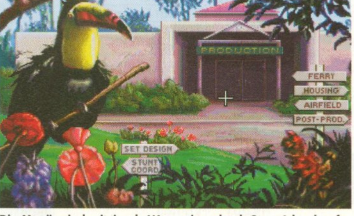






Fluchthilfe: Aus Alcatraz kommt man nur über den Luftweg raus. Der Flüchtling hakt sich an das zentimetergenau gesteuerte Flugzeug.

den einzelnen Objekten zugeordnet sind, programmiert. Die auf den Karten enthaltenen Menüs ersparen Ihnen dabei die Tipparbeit und das Auswendiglernen der Kommandos. Wer schon mal programmiert hat, wird vielleicht sogar ohne Handbuch zurecht kommen, doch dort sind zahlreiche Beispiele aufgeschlüsselt, die auch Einsteigern vermitteln, wie die Stunt-Programmierung vor sich geht. Profis hingegen sind kaum Schranken gesetzt: Sie können sogar mit einer Soundblaster-Karte eigene Dialoge digitalisieren, um sie in Ihre Stunts einzubauen. Ist der Stunt erstmal programmiert, geht das Fliegen und Schneiden des Films genauso vor sich, wie bei den vorgegebenen Stunts. Natürlich können Sie jetzt nicht nur den Film, sondern auch den programmierten Stunt weitergeben (allerdings nur an Leute, die ebenfalls Stunt Island besitzen) und sagen: »Flieg' das mal nach«.





Die Menüs sind witzig als Wegweiser durch Stunt Island aufgemacht

Disney Software hat schon jetzt mehrere Zusatzdisketten für 1993 in Aussicht gestellt. So arbeitet man nicht nur an noch mehr Stunts, sondern auch an neuen Flugzeugtypen (und den hier vermißten Hubschraubern) sowie an weiteren Utilities für Stunt-Programmierer. Außerdem soll im März auch eine komplett eingedeutsche Version des Programms erscheinen. Ein Nachfolger, in dem Sie Autos fahren anstelle Flugzeuge zu fliegen, ist auch schon im Gespräch.
(bs)

STUNT ISLAND

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Disney Software
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 6,2 MByte

Besonderheiten:
Eine vollkommen eingedeutschte Version (inkl. Sprachausgabe) soll im März erscheinen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.



Der Wahnsinn geht weiter!

CD-ROM	
Mod. Sprachlehrgang	299,00
Gunship/Midwinter	139,90
Rick Dangerous+More	139,90
Railroad Tycoon	119,90
M1 Tank Platoon	119,90
Red Storm Rising 2	119,90

Top Titel Media Control Charts

Amiga	DM
1869	89,90
BAT 2	99,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings - Oh! No More	74,90
Populos II	79,90
Silent Service II	104,90
Special Forces	104,90

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
ATAC	119,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Formula I Grand Prix	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

neu

Jetzt bei United Software:

VHS-Videokassetten

Unterhaltung (Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	DM
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90
Kindervideo	**DM**
Arielle, die Meerjungfrau	39,90
Musikvideo	**DM**
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

SUPER!



Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

AH HIN!!!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel
angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

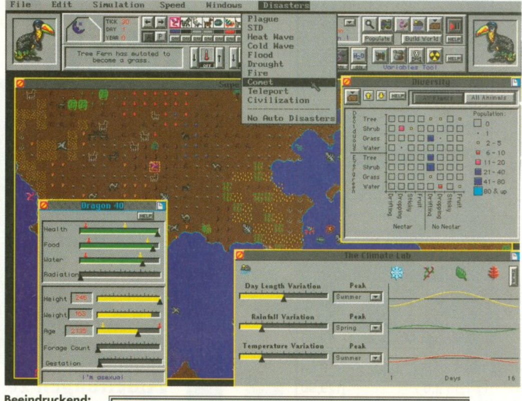
Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

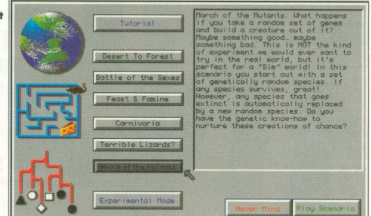
SIM LIFE

Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz.

Maxis ist bekannt als die Firma mit dem »Sim«. Das Spiel »SimCity« zählt heute zu den absoluten Klassikern der Computerszene und wurde schon bald durch »SimEarth« und »SimAnt« fortgesetzt. Diesmal haben sich die Maxis-Programmierer vorgenommen, das Leben als solches durchzusimulieren, und nennen das Produkt sinnigerweise »SimLife«. SimLife handelt von Evolutionstheorie, Gentechnik, Ökologie und der Verkettung all dieser Wissenschaften, wenn es um das geht, was wir Leben nennen. Auf den kleinsten Nenner gebracht, setzen Sie auf einer Welt ein paar Lebensformen aus und sehen, wie sich diese über die Generationen hinweg an diese Welt anpassen (oder auch nicht, und dann einfach aussterben). In diesem Sinne gibt es auch kein richtiges Spielziel, sondern sechs »Szenarios«, in denen Sie eine bestimmte Aufgabe verfolgen, Ihr Ergebnis aber nicht bewertet wird.



Beeindruckend: SimLife unterstützt Super VGA mit 800 mal 600 Bildpunkten

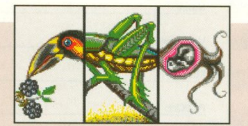
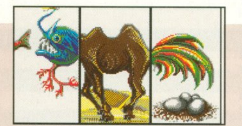
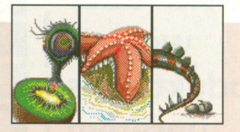


Welches Szenario darf's denn sein? Oder wollen Sie nur experimentieren?

Das erste Szenario, »Desert to Forest«, zeigt den Aufbau einer fruchtbaren Erde aus Wüstenboden. Einfache Wüstenpflanzen sind die Vorreiter einer Pflanzenwelle, bei denen die absterbenden alten Arten quasi als Dünger für neue Gattungen dienen. In »Battle of the Sexes« wird die gar nicht mal so dumme Frage behandelt, warum es etwa gleichviele männliche und weibliche Wesen einer Art gibt. Schließlich (unsere weiblichen Leser mögen verzeihen) reichen wenige männliche Stammhalter aus, um eine Spezies fortbestehen zu lassen.

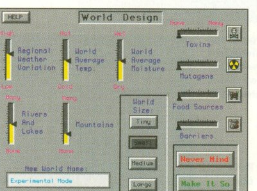
Bei »Feast & Famine« geht es um das ökologische Gleichgewicht zwischen Nahrung und Fresser: Erst gibt es viele Pflanzen, deswegen vermehren sich die wohlgenährten Tiere, bis kaum noch Pflanzen vorhanden sind – wird sich das System davon erholen, oder sterben Tier und Pflanze gnadenlos aus?

In »Carnivoria« werden Nahrungsketten untersucht, bei denen auch Tiere auf der Speisekarte stehen. Fällt ein Glied aus dieser Kette aus, bricht das ganze System zusammen; es gilt, durch unterschiedliche Nahrungsquellen Stabilität zu erreichen. Im Szenario »Terrible Lizards« wird der Frage nachgegangen, wo die Dinosaurier geblieben sind. Hat eine

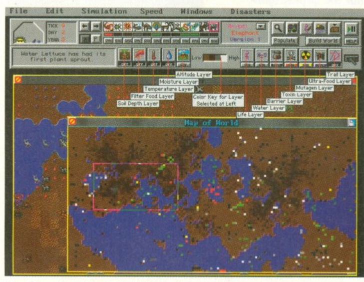




Fabelwesen aus dem Genlabor: SimLife zeigt die Eigenschaften der selbstgebauten Tiere auf plastische Art und Weise.

Katastrophe sie dahingerafft oder war einfach die Zeit reif für Säugetiere? Den letzten Schauplatz, »March of the Mutants« stellen wir uns in Wirklichkeit besser nicht vor: Wild mutierende Arten bevölkern die Welt; stirbt eine aus, folgt eine neue mit absolut zufällig zusammengestellten



Ein handgeschnitzter Planet entsteht nach Ihren Vorgaben



Ihr Labor ist Ihre Welt – im wahrsten Sinne des Wortes



BORIS SCHNEIDER

Bei aller Freundschaft, liebe Leute von Maxis, mit SimLife hört der Spaß auf. SimCity ist toll, SimAnt ganz nett, SimEarth galt bisher als Ausrutscher, aber mit SimLife seid Ihr auf dem Holzweg.

Schlecht ist das Produkt nicht; Hut ab vor der programmiertechnischen Leistung und der Recherche, die in diesem Programm steckt. Aber mit einem Spiel hat das Ganze nun überhaupt nichts mehr zu tun.

Was mich am meisten stört, ist die völlig aus dem Ruder gelaufene Komplexität. Das 200 Seiten dicke Handbuch beschreibt diesmal nur die Bedienung des Programms, eben weil es so komplex ist. Wissenschaftliche Hintergründe fehlen völlig, lediglich ein paar Fachbegriffe sind erklärt. Bei den anderen Sim-Produkten waren die Handbücher wesentlich informativer. Auch die Hilfsfunktionen im Programm informieren nur über Details und Bedienung; aber über die Zusammenhänge und Strategien in den einzelnen Szenarien wird man völlig im Dunkeln gelassen.

All das führt dann dazu, daß sich bei allen mäßig Interessierten schnell Frust einstellt. Jedes Szenario und jede experimentelle Welt führt in kurzer Zeit zum Massensterben der Arten.

Nur wer an den Genen fummelt und sich nächtelang in das Programm kniet, wird ansatzweise Erfolg haben. Wieso gibt es als gespeicherte Spielstände nur abgedrehteste Situationen, aber nicht mal ein einziges relativ stabiles System, in dem man durch kleine Änderungen mal vorsichtig in die komplexe Materie reinschnüffeln kann?

SimLife mag seinen Platz in Universitäten, Klassenzimmern und Genlabors haben; auf meinem Heim-PC hat es aber nichts zu suchen.



IM WETTBEWERB

SimCity	84
SimEarth	71
SIM LIFE	**68**
SimAnt	61

Die einzelnen Sim-Programme sind trotz Namensähnlichkeit sehr unterschiedlich. Vorreiter SimCity hat den größten spielerischen Wert und macht einfach am meisten Spaß; SimAnt ist auch eher Spiel, als Spielzeug, ist aber viel zu einfach und lieblos und nach ein paar Stunden völlig ausgereizt. SimEarth und SimLife liegen irgendwo dazwischen; als Spiele sind sie mäßig geeignet, als eine Art Lernspielzeug aber durchaus faszinierend. SimEarth ist dabei das überschaubarere Produkt; SimLife kann nur mit viel Initiative des Benutzers verstanden und ausgereizt werden.

Genen nach. Kommt jemals eine Art von Stabilität in dieses System, oder ist es schon nach mehreren Generationen völlig aus dem Takt geraten und stirbt komplett ab?

Neben diesen sechs vorgegebenen Szenarios sind auch ein Tutorial, das die Bedienung von SimLife erklärt, sowie ein »Experimental Mode«, bei dem Sie einfach alles ausprobieren können, vorhanden.

Die Welten von SimLife werden von Pflanzen und Tieren bevölkert. Bis zu 32 Arten beider Gruppen können Sie auf Ihrer Welt ansiedeln. Die Eigenschaften aller Spezies werden durch Erbfaktoren festgelegt. Die Gene in SimLife können sehr komplexe Eigenschaften beschreiben (kann fliegen, ernährt sich von Fleisch), aber auch sehr ins Detail gehen (hält sich von diesen Wesen fern, soviele Kinder pro Schwangerschaft, gerät bei diesem Hunger-Level in Panik). Wichtig ist, daß Sie für jede Gattung nur einen Mittelwert dieser Gene festlegen. Einzelne Wesen unterscheiden sich immer leicht von diesem Mittelwert (schließlich sehen nicht alle Katzen, Zebras, Menschen gleich aus). Bei Mutationen kann ein Faktor sogar ganz aus der Art schlagen und vielleicht sogar zu einer völlig neuen Spezies führen, weil das zufällig entstandene Wesen eine höhere Überlebenschance als andere hat. Wie in der realen Welt übernehmen Kinder die Erbfaktoren größtenteils von ihren Eltern; paaren sich zwei Wesen mit »inkompatiblen« Genen, gibt es keinen Nachwuchs.

Nach einigen Generationen ergeben sich in der simulierten Welt zwangsläufig Änderungen. Einige Spezies sind ausgestorben, andere haben ihre Eigenschaften leicht verbessert. So könnte beispielsweise eine Pflanzenart ihren Wasserverbrauch senken, weil die Pflanzen, die weniger Wasser benötigen, sich stärker vermehren und so ihre durstigen Kollegen aus dem Spiel drücken. Der Prozess der Evolution findet also beschleunigt am Bildschirm statt.

SimLife kommt in einer dick gefüllten Packung zu ihnen: Ein 200 Seiten starkes Handbuch erklärt die Bedienung des Programms, ein weiteres Addendum die speziellen Eigenschaften der PC-Version. Außerdem gibt es ein »Lab Book«, das wie ein Schulprojekt aufgemacht ist und Ihnen zeigen soll, wie ein eigenes Experiment in SimLife vorbereitet und analysiert wird. Solche Experimente werden vom Programm auch durch andere Funktionen unterstützt. So können Sie beispielsweise ein »Logbuch« ausgeben, in dem alle Ereig-



MICHAEL THOMAS

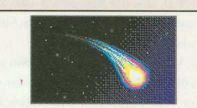
Bei SimLife haben sich die Maxis-Programmierer selbst übertroffen; eine so komplexe Simulation war bisher für PCs einfach nicht vorstellbar. Wer sich wirklich für die Materie interessiert, wird SimLife als faszinierendstes Programm der letzten (und vielleicht nächsten) zehn Jahre sehen.

Trotzdem ist es den Entwicklern nicht gelungen, die komplexe genetische Struktur von Lebewesen so zu reduzieren, daß ein Normalsterblicher noch die Kontrolle behalten kann. Zum »Ausprobieren« gibt es einfach viel zu viele Regler und Knöpfe, die ein Wesen beeinflussen. Und anders als bei den bisherigen Sim-Produkten werden die Zusammenhänge nicht erklärt, sondern müssen selber erarbeitet werden. Mir ist beispielsweise trotz intensiver Experimente nicht klar geworden, warum sich meine frisch erschaffenen Wesen in bester Umgebung einfach nicht vermehren wollen und nach ein paar Jahren aussterben; egal, was ich anstelle.

Beim Testen wurde ich das Gefühl nicht ganz los, daß die Programmierer ihr eigenes Produkt selbst nicht mehr verstanden haben. Wie sonst ist zu erklären, daß in jedem Beispielszenario nach wenigen Jahren die ersten Arten aussterben und sich keines so verhält, wie in der Beschreibung angegeben? Entweder ist's ein Fehler im Programm oder SimLife ist sogar den Entwicklern über den Kopf gewachsen. Wenn Sie nicht gerade versessen auf so eine Evolutions-Simulation gewartet haben, sollten Sie lieber zu etwas Spielbarerem greifen.





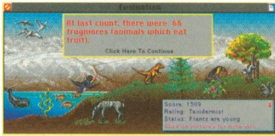


Kein Sim-Spiel ohne Katastrophen: Lassen Sie Kometen regnen und Seuchen ausbrechen, um die Widerstandskraft ihrer Kreaturen zu testen.

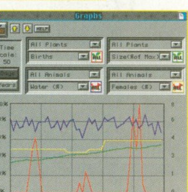
nisse Ihrer Welt gespeichert werden. Dieses Logbuch kann dann mit Statistikprogrammen oder Ihrer Lieblings-Datenbank ausgewertet werden.

SimLife ist kein Computerspiel im eigentlichen Sinne; vielmehr ist es Experimentierlabor und Lernprogramm zugleich. Unsere Wertung, die sich nur auf den Spiel- und Unterhaltungswert bezieht, erfaßt das Programm deswegen nicht vollständig und läßt die unbestrittenen Vorzüge im Lern- und Experimentierbereich außer Acht.

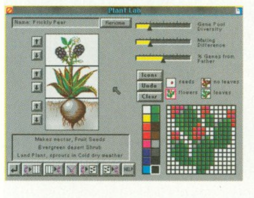
Um die Flexibilität des Programms zu zeigen, werden einige sehr abgedrehte Simulationen als gespeicherte Spielstände mitgeliefert. So können Sie beispielsweise ein Büro simulieren, in dem die Akten als Pflanzen wuchern und Sachbearbeiter den Wust abzubauen versuchen, während sie von Managern gescheucht werden – SimLife simuliert wohl tatsächlich das tägliche Leben. **(bs)**



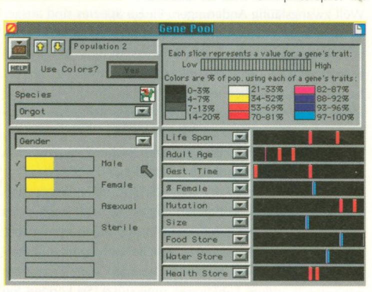
Wie gut läuft's in unserer Miniwelt? SimLife gibt Ihnen sogar eine Punktzahl.



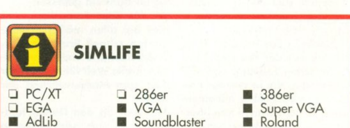
Etwas Graphik gefällig? Mit statistischen Analysen wird das Experiment genauestens untersucht.



Die Grafiken der Pflanzen und Tiere beschreiben nicht das Aussehen, sondern stellen nur die Grundeigenschaften bildhaft dar



Zahlreiche Hilfsfunktionen machen den Einstieg in die verwirrenden Knöpfe leichter



SIMLIFE

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	**Simulation**
Hersteller	**Maxis**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; sehr viel**
Spieltext	**Englisch; sehr viel**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Einsteiger und Profis**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Ausreichend**

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2,7 MByte

Besonderheiten: Gespeicherte Spielstände bis zu 1 MByte groß; Deutsche Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er mit 8 MByte RAM und Maus.





Der Läufer packt die Dame zunächst auf ein handliches Schrumpfformat zusammen, bevor er sie mit der Fliegenpatsche erlegt

BATTLECHESS 4000

Klassische Schachregeln gepaart mit aufwendigen Animations-Mätzchen: Battlechess präsentiert sich im neuen Look der Super VGA-Ära.

Über einen Mangel an Schachprogrammen kann sich kein PC-Besitzer beklagen. Während die meisten Vertreter dieses Genres sich nur durch Nuancen bei Spielstärke und Bedienung unterscheiden, brachte der Beitrag der Softwarefirma Interplay Schwung aufs Spielbrett. Die respektlosen Amerikaner ließen die Regeln zwar unangetastet, würzten Ihr »Battlechess« aber mit ulkigen Animationen. Jedesmal, wenn eine Spielfigur von einer anderen geschlagen wird, liefern sich die zum Leben erwachten Läufer, Springer oder Bauern heiße Gefechte. Die jüngste Inkarnation basiert auf dem altem Erfolgsrezept und bietet optisch einen gewaltigen Schritt nach vorne. »Battlechess 4000« wartet

In dieser Animation wächst ein Bauer über sich hinaus, um eine gegnerische Figur kurzerhand aufzusaugen

nicht nur mit der traditionell guten Animation in Zeichentrick-Qualität auf, sondern protzt auch mit farbenprächtiger Super VGA-Grafik. Ganz im Sinne des Namens wird ein futuristisches Figurenset aufgefahren. Aliens, Roboter und bizarre Weltraumkrieger übernehmen die Rollen der einzelnen Figuren. Für jede Abtausch-Kombination gibt es eine eigene, aufwendige Animation. Allem Schnickschnack zum Trotz werden die Schachregeln brav befolgt. Die Mausbedienung erlaubt ein lässiges Spielvergnügen: Klicken Sie zunächst die gewünschte Figur und dann das Zielfeld an.

Die 3D-Darstellung mit den futuristischen Figuren ist schön fürs Auge, aber tödlich für die Übersicht. Wer »ernsthaft« Schach spielen will, sollte deshalb auf die unspektakuläre Draufsicht schalten. Hier bewegen Sie unbehelligt von allen grafischen Spirenzien deutliche Symbole über das Brett; am Bildrand ist genug Platz, um z.B. Notationen oder die Überlegungen des Computergegners anzuzeigen. Wenn Sie sich Klarheit über Ihre Spielkunst verschaffen wollen, ermittelt das Programm anhand einiger zu lösender Mattpositionen Ihren ELO-Wert. Sie können auch eine beliebige Stellung aufbauen, sich einen Zugvorschlag geben lassen und eigene Eröffnungsbibliotheken anlegen. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Wer ist das schönste Schachprogramm im ganzen Land? Mit seinen flüssigen Animationsorgien, die hochauflösend gestochen scharf abgespult werden, hängt Battlechess 4000 jeden biederen Mitbewerber in optischer Hinsicht ab. Die Figurendezimierung wird durch bizarre Gags zum Vergnügen; die Kontrahenten bekämpfen sich mit Laserschwertern, Fliegenklatschen und schweren Geschützen. Anfangs spielt man regelrecht Räuberschach, um möglichst viele der optischen Delikatessen zu sehen. Auf Dauer holt das alte Battlechess-Manko aber auch diese Version ein: Bei wiederholter Betrachtung blättert der Lack von den lebendigen Schachfiguren ab und um vernünftig zu spielen, ist das 3D-Brett zu unübersichtlich.
Als technisch kompetente Super VGA-Demo macht Battlechess 4000 eine gute Figur, aber wer einen ernsthaften Schachpartner sucht, sollte lieber zu »Chessmaster 3000« greifen. Dieser Mitbewerber von Software Toolworks bietet vergleichsweise biedere Grafik, hat aber in punkto Spielstärke und Funktionsvielfalt letztendlich die Nase vorn.



BATTLECHESS 4000

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Schachspiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenige Menütexte
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 22 MByte

Besonderheiten:
CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

67

Eine neue Software-Aufarbeitung von Frank Herberts Romansaga »Der Wüstenplanet« kann nachhaltig fesseln. Die Eroberung des Planeten Arrakis wird zur spannenden Strategie-Herausforderung.

Diese Basis wird gerade von einer Armee der Harkonnen kunstgerecht zerlegt

DUNE II

Der Wüstenplanet Arrakis ist nicht gerade eine Touristenattraktion. Hier gibt es nur Sand, noch mehr Sand und die gigantischen Sandwürmer; possierliche Allesfresser, die auf der Suche nach einem Imbiß unter den Dünen herumrauschen. Doch wie jeder Leser mit Science-fiction-Allgemeinwissen bestätigen kann, ist Dune die kostbarste Welt in der ganzen Galaxis, denn nur hier läßt sich die Droge Spice abbauen. Diese Ausscheidung der Sandwürmer hat eine lebensverlängernde Wirkung auf Menschen und ist zum Navigieren bei überlichtschnellen Raumflügen nötig – starker Tobak. Als Virgin Games vor einiger Zeit die Lizenzrechte für Dune-Computerspiele erwarb, mußte die Firma anscheinend viele Nullen auf den Scheck schreiben. Damit sich die Kosten amortisieren, wird jetzt bereits das zweite Dune-Spiel binnen eines halben Jahres veröffentlicht. Der Vorgänger wurde vom französischen Team Cryo programmiert und offerierte ein simples Strategiekonzept mit schönen Bildern, aber wenig Tiefgang. Für Dune II (Untertitel: »The Building of a Dynasty«) wurde das Softwareteam Westwood angeheuert, das bereits in anderen Spielegenres Kompetenz bewies. Von den Amerikanern stammen auch die beiden »Eye of the Beholder«-Rollenspiele sowie das Adventure »Legend of Kyrandia«.



Ohne Fundamente werden die Gebäude sehr reparaturanfällig

Hier werden neue Einheiten für Ihre Armee gebaut

Spice-Vorräte sind in Silos vorm Verrotten sicher





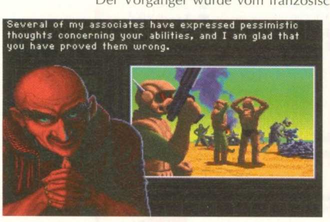
Windkraftwerke kümmern sich um die Energie-Versorgung

Nur durch eine Spice-Fabrik kommen Sie zu mehr Geld

Eine Radarstation macht die Landkarte sichtbar

Essentials für Ihr Hauptquartier: Diese Gebäude sollte man zuerst bauen

Drei Sippen ringen um die Vorherrschaft auf Arrakis: Die netten Atreides-Leute, der Ordos-Clan und die kriegerischen Finstermänner vom Stamme der Harkonnen. Je nachdem, für welche Familie Sie spielen wollen, ändern sich kleinere Details wie die Startposition auf der Landkarte. Der grobe Ablauf ist aber immer gleich und in Missionen unterteilt. Sie müssen jeweils einen bestimmten Auftrag erfüllen, um den nächsten Level zu erreichen. Bei Dune II fällen Sie alle Entscheidungen in Echtzeit. Das bedeutet, daß sich die Geschehnisse zu jeder Sekunde des Spiels weiter entwickeln und die Computergegner stets aktiv sind. Zu Beginn jeder Mission stehen Sie mit einer Handvoll Getreuer und einem Hauptquartier recht verloren in der Wüste herum. Die erste



Ihr persönlicher Berater gibt Tips und verteilt nach gewonnenen Missionen Artigkeiten – einen Gebrauchtwagen würde ich diesem Typen aber nicht abkaufen...



Geschickte Motivations-Aufmöbelung: In jeder Runde kommen allmählich neue Fabriken und Fahrzeugtypen dazu, die Sie konstruieren dürfen



IM WETTBEWERB

Populous II	85
Sim City	84
DUNE II	**79**
Castles II	72
Dune	57

Der Spielspaß hält bei Dune II zwar nicht ewig und drei Tage vor, aber das Programm ist wesentlich unterhaltsamer und komplexer als sein Vorgänger, bei dem viel (Wüsten-)Sand ins Motivationsgetriebe kam. Beim Blick nach oben stößt man auf Sim City, das frei von Eroberungsgelüsten ist und mehr spielerischen Tiefgang bietet. Als enorm komplexer »Aufbau-und-Angriff«-Cocktail empfiehlt sich außerdem Populous II. Die anderen Mitbewerber aus dem Lager der locker-leichten Strategiespiele kann Dune II abhängen. Für Fans solcher Programme ist die neue Umsetzung des SF-Kultromans sein Geld wert.

Phase wird stets zum kleinen Bauboom, der Erinnerungen an »Sim City« wachruft. Sie errichten zunächst Fundamente und dann ein Windenergie-Kraftwerk. Für Stromnachschub ist nun gesorgt, doch der Kontostand leidet. Jede Bauaktion kostet ein wenig Zeit und viel Geld; Ihr Startkapital ist bald aufgebraucht. Als nächstes sollten Sie deshalb eine Spice-Fabrik errichten, woraufhin ein Schürffahrzeug lostuckert. Es baut gemütlich Spice auf den rötlich verfärbten Gebieten ab und kehrt dann zur Fabrik heim. Das Spice wird gegen Credits getauscht, woraufhin Sie munter expandieren können. Ein Silo sorgt dafür, daß größere Spice-Vorräte nicht verderben. In Fabriken stellt man weitere Truppen her und per Radar erscheint am rechten unteren Bildrand eine Karte. Im Verlauf der späteren Missionen kommen immer wieder neue Gebäude-, Fahrzeug- und Gleitertypen dazu, die Sie konstruieren. Weitere Schürfbrummis lassen sich ebenso basteln wie Reparaturwerkstätten und eine Art Dune-Möbelwagen, der an einer beliebigen Stelle mit festem Untergrund das Hauptquartier für eine zweite, unabhängige Basis errichtet.

Sie haben doch nicht geglaubt, ganz alleine nach dem Spice zu suchen? Irgendwo lauert eine verfeindete Sippe in der Wüste, doch zu Spielbeginn ist deren Basis nicht zu erkennen. Nur Stellen, die von einer ihrer Einheiten bereits betreten wurden, sind sichtbar; die unbekannten Ecken des Szenarios bleiben vorerst duster. Nachdem Sie eine kleine Infrastruktur zum Spice-Abbau errichtet haben, wird die strategische Eroberungsnote immer dominanter. Halten Sie Ausschau nach feindlichen Einheiten, beschützen Sie Ihre wehrlosen Schürffahrzeuge und investieren Sie den Spice-Erlös in größere Armeen, Fabriken oder Windkraftwerke.

Den einzelnen Einheiten gibt man per Anklick-Steuerung flugs neue Befehle. Normalerweise stehen sie im »Guard«-Modus herum und schießen automatisch auf Gegner, sobald diese in ihrer Reichweite auftauchen. Sie können per »Move« auch einzelne Einheiten verschieben oder durch »Attack« ein bestimmtes Ziel angreifen und gegebenfalls verfolgen lassen. Sobald ein Stützpunkt komplett zerlegt wurde, ist für die leidtragende Sippe das Spice-Geschäft natürlich zu Ende. Da Sie jederzeit den Spielstand zwischenspeichern können, lassen sich grobe Schnitzer per »Load Game« rasch wieder korrigieren. **(hl)**



Die Kolonie blüht auf. Links oben wird Spice abgebaut; ohne diesen Rohstoff versiegt Ihr Bargeld-Nachschub



Sobald ein neues Gebäude in der Fabrik fertiggestellt wurde, können Sie seinen Standort bestimmen



HEINRICH LENHARDT

Dune II macht spontan Lust zum Drauflosspielen: Zweckmäßige Grafik, sorgfältige Soundkarten-Ausnutzung, elegante Bedienung und leichte Anfangsmissionen erleichtern den Einstieg. Eine Hilfe-Funktion in Form der jeweiligen Clan-Berater er-läutert Fragen zu den wesentlichen Spielelementen (wenn auch nur in Englisch). Geschickt auch die Verwendung von einzelnen Missionen statt eines einzigen gigantischen Szenarios. Sie haben zwischendurch immer mal ein Erfolgserlebnis, müssen aber bei jeder neuen Runde wieder bei Null anfangen. Und da kann's etwas nervig werden, denn die ersten Schritte sind eigentlich immer die gleichen: Der Reihe nach werden Stromversorgung, Fabrik, Radar und Silo installiert; danach expandieren Sie bevorzugt in Richtung Spice-Abbau, um sich eine riesige Armee leisten zu können.

Der Drang zur Eintönigkeit wird durch einige geschickte Kniffe gebremst. Neben den verschiedenen Ausgangspositionen auf der Landkarte werden Sie immer wieder mit neuen Gebäuden, Truppentypen und Fahrzeugen konfrontiert, die gebaut werden dürfen. Der »Muß ich ausprobieren«-Effekt ist nicht zu unterschätzen und hielt den Tester vom Dienst des öfteren bis weit nach Mitternacht in seinem Bann. Die Soundkulisse mit spannender Musik, überlagert von digitalisierten Effekten und geschickt eingestreuten Sprachausgabe-Häppchen, beschert vor allem Soundblaster-Besitzern freudig glühende Ohren.

Dune II ist ein schöner Strategie-Spaß der mittelfristigen Art. Durch ein bißchen mehr Abwechslung und Tiefgang hätte das Spiel bei der Gesamtwertung sogar die 80er-Grenze überschreiten können. Das Programmierteam Westwood muß man sich wirklich merken; die Burschen haben sowohl bei Strategie-, als auch bei Abenteuer- und Rollenspielen ein glückliches Händchen.



DUNE II

- ❑ PC/XT
- ■ 286er
- ■ 386er
- ❑ EGA
- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ AdLib
- ■ Soundblaster
- ■ Roland
- ■ Tastatur
- ■ Maus
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Virgin/Westwood
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7,6 MByte

Besonderheiten:
In mehrere Missionen unterteilte Eroberung des Wüstenplaneten. Wählen Sie einen von drei Clans.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



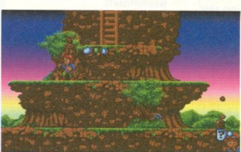
ELF

Action allein genügt nicht: Der Elf Cornelius ballert sich durch acht farbenfrohe Fantasy-Levels und muß nebenbei so manches Puzzle lösen.



Übertrieben hektisches Monster-Gewusel mit einigen unfairen Stellen

Hier sind sie wieder friedlich vereint, die Handlungselemente des klassischen Actionspiels: Der böse Zauberer (»Grumpf!«) kidnappt dem Helden vom Dienst die holde Maid vor der Nase weg (»Rache!«). In diesem Fall handelt es sich bei dem zum Single-Dasein genötigten Akteur um den Elfen Cornelius. Um seine Freundin aus den Klauen des dämonischen Widersachers zu retten, bereist Cornelius acht Welten. In jedem Level muß er die Schergen des Zauberers bekämpfen und kleine Puzzles lösen. Erst wenn Sie es mit Ihren drei Bildschirmleben schaffen, sich durch eine Stufe zu kämpfen, darf der Spielstand gespeichert werden. Bei späteren Rettungsversuchen müssen Sie bereits bewältigte Runden nicht mehr durchspielen.



Das Fragezeichen rechts unten deutet an, daß an dieser Stelle ein Puzzle gelöst werden muß

Unser Held kann laufen, springen, schießen und auf Leitern klettern. Das Spielfeld erstreckt sich sowohl nach oben als auch zur Seite. Der Bildschirm wird nicht sanft gescrollt; erreicht man den Bildrand, wird flugs zum nächsten Raum »umgeblättert«. Beim Erforschen schmort Cornelius so manches Monster mit einer Salve magischer Energie an. Er kann aber auch wichtige Gegenstände einsammeln, die sich an bestimmten Orten sinnvoll einsetzen lassen. Kleines Beispiel aus dem ersten Level: Sie finden unterwegs Vogelfutter, daß einem apathisch herumhockenden Vogel angeboten wird. Dieser bedankt sich durchs Fallenlassen einer Feder, die Sie bei einem Indianer wiederum gegen eine Zeitung eintauschen – und so weiter, und so fort.



Per Druck auf die Leertaste aktivieren Sie dieses Menü, um einen bestimmten Gegenstand einzusetzen

In Magie-Geschäften können Sie nützliche Extras vom Streuschuß übers Bonus-Reserveleben bis hin zu Flugapparaten oder einer besseren Rüstung erwerben. Als Währung dienen Kräuter und Kuscheltiere, die erst einmal aufgespürt werden müssen, bevor man sie gegen die begehrten Elfen-Helfer eintauscht. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Jammer, oh Jammer: Elf hätte wirklich ein hübsches Actionspiel mit Puzzle-Elementen werden können. Bunt und nett präsentiert sich die Grafik, gefällig plätschert die Musik dahin und die Steuerung gelingt auch mit der Tastatur recht manierlich (wenngleich mal wieder der zweite Feuerknopf an Joysticks nicht ausgenutzt wird – man gewöhnt sich langsam an solche Schicksalsschläge). Als echter Killer für die Spielmotivation erweist sich der hohe Schwierigkeitsgrad. Das hat mit einer großen Herausforderung nichts mehr zu tun; »Elf« ist an einigen Stellen schlicht und einfach unfair. Kaum hat man eine Reihe von Gegnern weggeputzt, rücken neue Unholde an. Da man auf Leitern nicht nach oben oder unten schießen darf, ist es oft ein Ding der Unmöglichkeit, ohne Energieverlust auf eine Plattform zu klettern. Die hier herumwuselnden Monster lassen sich erst abräumen, wenn Sie einmal ins Lebensenergie-raubende Getümmel gehüpft sind. Man kann nur auf die Gunst des Zufalls hoffen, denn manchmal hinterlassen abgeschossene Gegner Herzchen, deren Aufsammeln etwas Energie zurückbringt.

Solche Dramen spielen sich schon im ersten Level ab; wer nicht gerade ein Action-Experte mit Hang zum Masochismus ist, wird Elf bald genervt von der Festplatte werfen. Für Heiterkeit sorgt da allenfalls die deutsche Übersetzung, die stellenweise enorm ins Schleudern kommt (Originalzitat: »Es scheint, der Vogel möchte nichts von dem, was du vielleicht hast«).



ELF

- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch (einige englische Texte wurden bei der Übersetzung vergessen)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,8 MByte

Besonderheiten:
Nach Absolvierung eines Levels darf der Spielstand gespeichert werden.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.




COMANCHE™

OPERATION WHITE LIGHTNING

Die Zukunft hat begonnen!



Statt großer Worte – Bilder, die für sich sprechen.

„Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die Comanche auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten." Powerplay 12/92

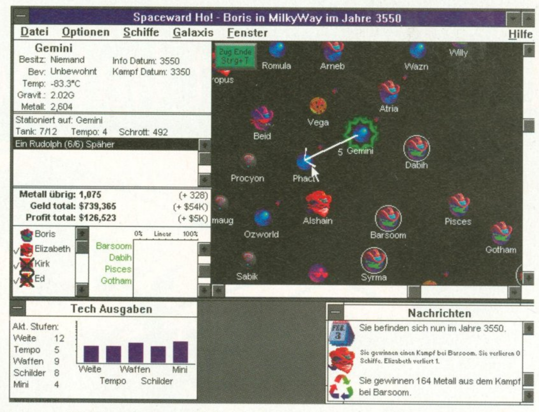
NOVA LOGIC™

Bildschirmfotos: IBM-PC, VGA 256-Farben.

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

SPACEWARD HO!

Gibt es im Weltraum einen Wilden Westen? Wenn ja, dann darf er bei diesem Spiel erobert werden – ganz im Stile der Besiedelung Amerikas.



Spaceward Ho ist ein Strategiespiel für Windows und deswegen einfach mit der Maus zu bedienen

BORIS SCHNEIDER

Vorsicht! Wenn Sie keinen Arbeitszeitkiller für Windows brauchen können, sollten Sie dieses Spiel nie installieren. Ansonsten werden Sie sich nicht zurückhalten und über die verdiente Mittagspause hinaus das All besiedeln. Spaceward Ho trifft genau die Balance zwischen »simpel genug, um es rasch zu spielen« und »komplex genug, um lange zu fesseln«. Schon nach wenigen Minuten haben Sie sich eingespielt, aber bis Sie die Strategien der Computergegner durchschaut haben, sind Sie lange beschäftigt. Hut ab vor der schlichten, aber witzigen Grafik und der Bedienung. Statt Zahlenwerte einzutippen, verschiebt man Balkengrafiken, die dazu durch ihre Farbe anzeigen, ob man zu wenig oder viel zu viel Geld ausgibt – warum ist das nicht bei allen Strategiespielen so einfach?
Leider fehlt ein Modus für zwei oder mehr Personen, der auf kleinerer Hardware als einem ausgewachsenen Netzwerk spielbar ist. Die einstellbaren Computergegner sind ja ganz nett, aber ich hätte gerne mal eine Partie gegen meine Redaktionskollegen gewagt; ohne Netzwerk ist da leider nichts zu machen. Im Duell gegen den Computer wird auf Dauer nicht sonderlich viel Abwechslung geboten.

Strategiespiele gibt's wie Sand am Meer – ein ordentliches, handfestes Strategiespiel für Windows hatte bis jetzt aber noch niemand im Angebot. Doch jetzt kommt »Spaceward Ho!« (Übersetzt etwa: »Auf in den Weltraum!«), das nicht nur ein reinrassiges Windows-Programm ist, sondern noch dazu eine eingebaute Netzwerk-Unterstützung besitzt. Wie der Name schon andeutet, soll der Weltraum erobert werden. Der Spieler bekommt einen Planeten, etwas Startkapital, eine Handvoll Raumschiffe und darf dann Planet um Planet dem Ziel »Herrscher des Universums« näherkommen. Wie bei solchen Programmen üblich, gibt es aber noch ein paar andere Personen, die genau das selbe vorhaben. Da heißt es dann »Diese Galaxis ist nicht groß genug für uns beide« und es kommt zum Weltraumkrieg. Damit man das Ganze nicht zu ernst nimmt, haben die Programmierer alles mit einem Western-Ambiente versehen. Die einzelnen Planeten tragen nach Eroberung Cowboyhüte oder Halstücher vor dem imaginären Mund, um die Herrschaftsverhältnisse anzuzeigen. Links neben dieser Planetenkarte sind in Tabellen alle wichtigen Daten für die gerade angezeigte Welt notiert.



Ein Report-Fenster hält Sie immer auf dem laufenden

Ein Planet kann, genügend Rohstoffe und Bevölkerung vorausgesetzt, vier verschiedene Raumschiff-Typen bauen. Scouts sind billig und erforschen andere Planeten, Fighter dienen zum Angriff und Colonizers verfrachten ganze Völker auf neue Planeten, um diese zu besiedeln. Zu guter Letzt gibt es noch die unbeweglichen Satelliten, die zur Verteidigung dienen. Jedes Raumschiff hat nur begrenzt viel Treibstoff und kann deswegen bloß kurze Strecken zurücklegen. Um ein Raumschiff zu bewegen, klicken Sie einfach den Startplaneten, das Raumschiff in der Tabelle links und den Zielplaneten an. Ein Pfeil auf dem Bildschirm zeigt die Entfernung an und

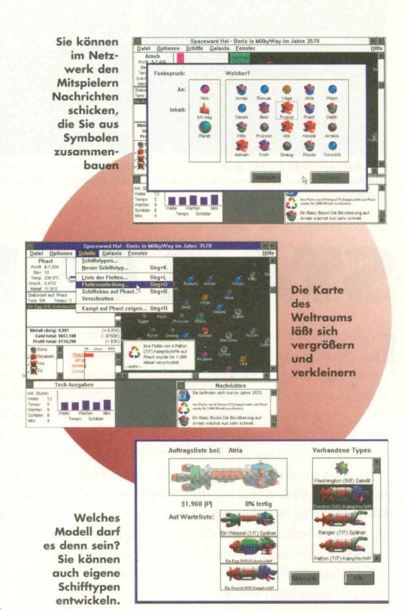


IM WETTBEWERB

Civilization	91
Command HQ	84
SPACEWARD HO	74
Global Conquest	70

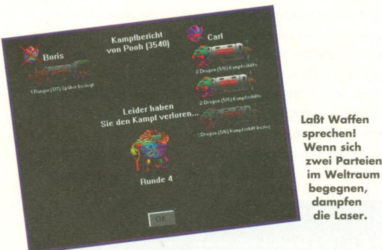
Spaceward Ho ist eines der unterhaltsamsten Strategiespiele der letzten Zeit; wir haben darauf verzichtet, es mit staubtrockenen Armee-Schiebereien zu vergleichen. Gegen den Sid Meier-Klassiker von Civilization kommt es nicht an. Das Echtzeit-Strategiespiel Command HQ ist komplexer, offenbart aber leichte Schwächen bei Grafik und Bedienung. Wer auf Weltraum-Strategie und Windows-Spiele im allgemeinen abfährt und womöglich sogar Zugriff auf ein Netzwerk hat, kommt an Spaceward Ho kaum vorbei.

sagt Ihnen, ob der Treibstoff für diese Strecke reicht. Bei langen Strecken brauchen Schiffe allerdings mehrere Spielzüge; Sie können auch intelligent Touren vorausplanen, bei denen auf mehreren besiedelten Planeten nachgetankt wird. Dreh- und Angelpunkt ist, wie im richtigen Leben, das liebe Geld. Damit müssen Sie nicht nur neue Schiffe bauen, sondern auch die Bevölkerung versorgen und Forschung betreiben. Ohne Forschung haben die Computergegner nämlich bald die besseren Waffen und Schutzschilde, was auf lange Sicht den Untergang Ihres Reichs bedeutet.
Strategische Entscheidungen wie »Baue ich diesen unwirtlichen Planeten für viel Geld um, damit ich dann an die Mineralien rankomme, oder lasse ich es bleiben?« stehen ständig auf der Tagesordnung. Der Wettkampf gegen mehrere menschliche Spieler erschließt sich aber nur den Enthusiasten, die besonders viel Geld in ihre Hardware stecken. Spaceward Ho unterstützt alle gängigen Netzwerke, auf denen sich bis zu 20 (!) Spieler in einer Runde tummeln dürfen. Dabei macht jeder auf seinem eigenen PC gemütlich die gewünschten Spielzüge; die gesammelten Aktionen aller Parteien werden dann auf dem Netzwerk und ausgewertet. Damit's im Weltraum keine Sprachbarrieren gibt, wurde nahezu parallel mit der US-Version die deutsche Übersetzung von Spaceward Ho veröffentlicht. **(bs)**

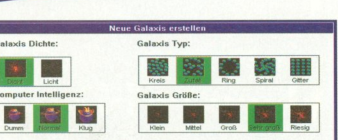


Sie können im Netzwerk den Mitspielern Nachrichten schicken, die Sie aus Symbolen zusammenbauen

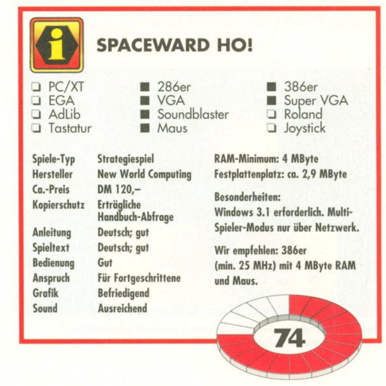
Die Karte des Weltraums läßt sich vergrößern und verkleinern



Laßt Waffen sprechen! Wenn sich zwei Parteien im Weltraum begegnen, dampfen die Laser.



Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, legen Sie nicht nur die Zahl der Computergegner fest; auch der zu erobernde Weltraum wird maßgeschneidert



Welches Modell darf es denn sein? Sie können auch eigene Schifftypen entwickeln.

SPACEWARD HO!

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

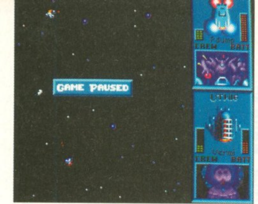
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2,9 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich. Multi-Spieler-Modus nur über Netzwerk.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

74



Am Anfang eines Duells sind die Kontrahenten noch weit voneinander entfernt



Kommt man sich näher, wird der Bildausschnitt entsprechend vergrößert...



...bis man sich die Laserstrahlen aus nächster Nähe um die Ohren knallen darf

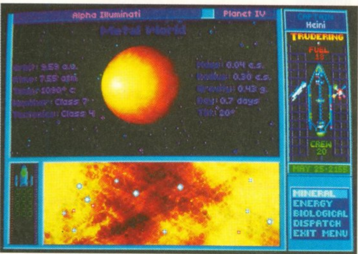
STAR CONTROL II

Erforschen Sie eine ganze Galaxis, schließen Sie Frieden mit intelligenten Lebensformen – und wenn alles versagt, läßt man halt die Bordkanonen sprechen.

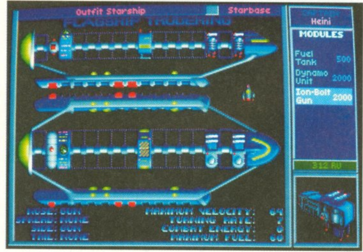
In den unendlichen Weiten des Weltraums gehen die verschiedensten Völker ihren Tagesgeschäften nach. Doch nicht alle Planetarier sind zum friedfertigen Dichter- und Denker-Dasein berufen; es muß auch fiese Sternenkrieger wie die Ur-Quan geben. Die selbstbewußten Vertreter dieses Volkes machen Bewohnern anderer Planeten das großzügige Angebot, sich entweder in ihre Dienste zu stellen oder von der galaktischen Sternenkarte eliminiert zu werden. Zu den leichtsinnigen Frohnaturen, die erst einmal das Kleingedruckte in den »Freundschafts«-Verträgen mit den Ur-Quan lesen wollten, gehören auch die Bewohner des Planeten Erde. Die Ur-Quan, ihres Zeichens hochsensible Bösewichte, ließen daraufhin eine Art Mäntelchen des Vergessens über die Erde fallen: Ein roter Energieschild isoliert die Heimat der Menschen; niemand kann sie anfliegen oder von ihr entkommen. Sie und Ihre Raumschiff-Crew kehren gut 20 Jahre nach diesem Ereignis ins Sonnensystem zurück. Eine Raumstation im Erdorbit dient als Anlaufstelle, die Informationen und Ausrüstung für Ihr Schiff liefern kann. Gelingt es Ihnen, in den Weiten der Milchstraße genügend Hilfsmittel und Verbündete im Kampf gegen die Ur-Quan aufzutreiben?

Als vor knapp zwei Jahren das Science-fiction-Spiel »Star Control« erschien, sorgte es wegen seines ungewöhnlichen Konzepts für Wirbel. Herzstück des Programms waren die Gefechte von Raumschiff zu Raumschiff. Um das fröhliche Ballern aufzumotzen, fügte Designer Paul Reiche III (er schrieb Mitte der 80er Jahre den Klassiker »Archon«) einen Strategie-Modus dazu. Hier wurde das muntere Päng-Päng in ein taktisches Korsett gezwungen, das leider a) sturzlangweilig war und b) von kaum jemandem gespielt wurde. Beim Nachfolger »Star Control II« hat sich einiges geändert. Als Basis dient nach wie vor die herzhafte Zweikampf-Action, die durch neue Raumschifftypen mehr Pep erhält. Neben diesem Gefetze gibt es jetzt als »Hauptspiel« eine spannende Rollenspiel-Weltraumstory, bei der Sie gelegentlich auch in Gefechte verwickelt werden. Wer mit der Action gar nichts zu tun haben will, läßt sich in diesen Sequenzen per Cyborg-Modus die Arbeit vom Computer abnehmen.

Auf der Raumstation können Sie sich erst dann eine bessere Schiffs-Ausstattung inklusive neuer Waffen leisten, wenn Sie genug Rohstoffe ranschaffen. Also tingelt man durch die



Per Scan erfahren Sie, ob sich eine Beiboot-Landung auf diesem Planeten lohnt



Fleißige Rohstoffsammler dürfen Ihr Guthaben in eine bessere Schiffsausrüstung investieren

nahegelegenen Sonnensysteme, wo man bei jedem einzelnen Planeten (und mitunter auch bei Monden) in den Orbit gehen kann. Per Scan wird angezeigt, wo auf der Planetenoberfläche Rohstoffe, Energieechos oder sonstige biologische Lebensformen geortet wurden. Bevor Sie ein Beiboot runterschicken, um die Goodies aufzusammeln, sollten Sie die Wetter- und Atmosphärebedingungen des Planeten berücksichtigen. Auf unfreundlichen Welten können das Beiboot und damit einige Crewmitglieder schnell zerstört werden. Mit genug Rohstoffen im Kofferraum dockt man wieder bei der Raumstation an, wo der Kommandant ein paar Informationen auf Lager hat. Sie erhalten oft konkrete Aufträge (»Schaut mal hier und dort nach, wir haben da was geortet«). Erfährt man Näheres über den Sternenreichtum anderer Völker, werden deren Hoheitsgebiete automatisch auf der Galaxiskarte eingezeichnet.

Wenn Sie auf ein anderes Raumschiff treffen, wird erst einmal kommuniziert. Spätestens hier wird klar, warum man sich nur mit sehr guten Englischkenntnissen an Star Control II wagen sollte. Die meisten Aliens sind geschwätzig; neben allerlei Story-Beiwerk und gelungenen Gags erhaschen Sie so manche wichtige Information. Interessanten Kleinkram wie die Koordinaten bestimmter Planeten sollte man sicherheitshalber mitschreiben.

Durch gezieltes Nachfragen im Multiple-Choice-Verfahren bestimmen Sie den Gesprächsverlauf und geben Ihrem Auftreten eine seriöse Note (»Wir kommen in Frieden.«) oder eher einen harschen Charakter (»Sprich, oder ihr werdet vernichtet!«). Wenn alle Freundlichkeit versagt, wird die Raumschlacht mit einer Action-Sequenz ausgetragen. Die Siegeschancen hängen nicht nur von Ihrem Geschick, sondern auch von der Ausrüstung des Schiffs ab. Kommen sich die beiden kosmischen Kontrahenten bei einem Duell näher, wird automatisch auf eine vergrößerte Darstellung des Spielfelds umgeschaltet.

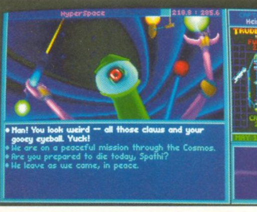
Raumschlachten pur ohne jegliches Drumherum kann man im »Melee«-Programmteil genießen. Hier ballern Sie mit beliebigen Schiffskombinationen gegen den Computer, der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Optimale Stimmung garantiert das Duell Mensch gegen Mensch, bei dem Sie sich mit leibhaftigen Erdlingen messen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Als reinrassiges Actionspiel bietet das Star Control-Konzept ein eher kurzfristiges Vergnügen. Gerne probiert man alle Schiffstypen aus und liefert sich gelegentliche Duelle mit Computer oder menschlichem Gegenspieler, aber der Langzeitnährwert ist nicht gerade üppig.
Während das Strategie-Drumherum bei Folge I wie ein mühevoll drangepapptes Anhängsel mit durchwachsenem Unterhaltungswert wirkte, kann die Weltraum-Erforschung beim Nachfolger weitaus mehr überzeugen. Die Story ist stimmig, das Spielgebiet groß und die Motivation beachtlich.
Gute Englischkenntnisse vorausgesetzt, erfreut man sich an den humorvollen Dialogen mit den Außerirdischen, klappert Planeten auf der Suche nach Rohstoffen ab und wird durch den Erwerb neuer Ausrüstungsteile reich belohnt. Dieses Konzept erinnert fatal an die beiden »Starflight«-Titel von Electronic Arts, aber Star Control II bewahrt dank der zusätzlichen Action-Komponente und der eindrucksvollen Technik seine Eigenständigkeit. Die farbenprächtige Grafik sorgt vor allem durch die ansehnliche Darstellung der Planeten und die witzigen Alien-Typen für viel Atmosphäre. Im Hintergrund brodelnd, verbreitet die sauber digitalisierte Begleitmusik Spannung.
Das große Jahrhundert-Spiel, das sich jeder unbedingt zulegen muß, ist Star Control II nicht geworden. Sofern man sich für eine Mischung aus Action und Rollenspiel begeistern kann, bietet es aber professionelle Qualität, viele Gags und genug Spieltiefe für ein paar spannende Wochenenden. Bevorzugt Liebhabern von Science-fiction-Stories zu empfehlen.



Coole Grafik beim Pendeln zwischen den Sonnensystemen – und Sie sollten erst mal die Hyperraum-Begleitmusik hören!



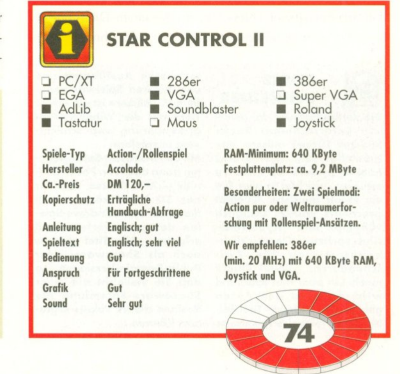
Bei Gesprächen mit Vertretern dieses Völkchens dürfen Sie eine freundliche Floskel wählen; die Burschen sind lieb und ausgesprochen ängstlich.



IM WETTBEWERB

Die Mischung aus Action und Strategie-Drumherum gepaart mit einer üppigen Science-fiction-Story ist ziemlich einmalig. Star Control II verweist den Vorgänger auf die billigeren Plätze, weil der neue Rollenspiel-/Erforschungsteil wesentlich mehr Spaß macht als der Strategie-Modus des Vorgängers. Ein Blick auf halbwegs vergleichbare Mitbewerber darf nicht fehlen: Starflight II bietet eine Betonung der Handels- und Erforschungsaspekte, hat aber ziemlich lausige Grafik. Der rein strategische Aufbau eines Sternenimperiums wird bei Spaceward Ho geboten, während das schwere SF-Rollenspiel Planet's Edge enttäuschend ausfiel.

Spiel	Wertung
STAR CONTROL II	**74**
Spaceward Ho	74
Starflight II	73
Star Control	63
Planet's Edge	46



STAR CONTROL II

❏ PC/XT ■ 286er ■ 386er
❏ EGA ■ VGA ❏ Super VGA
■ AdLib ■ Soundblaster ■ Roland
■ Tastatur ❏ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Rollenspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; sehr viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 9,2 MByte

Besonderheiten: Zwei Spielmodi: Action pur oder Weltraumerforschung mit Rollenspiel-Ansätzen.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

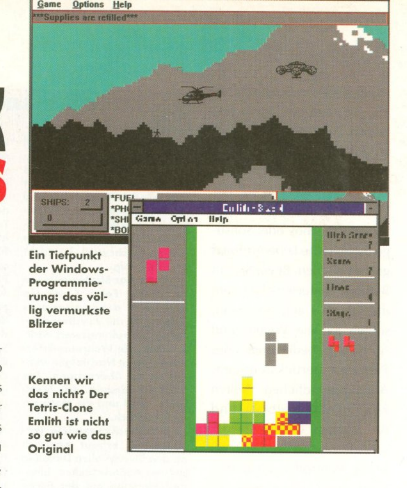
74

FUN PACK FOR WINDOWS

Windows-Spielesammlungen und kein Ende: Beim preiswerten Fun Pack gibt es sieben Programme, bei denen überwiegend Geschicklichkeits-Spiele dominieren.

Way Forward Technologies, ein bislang völlig unbekannter Softwarehersteller, macht mit einem nur knapp 50 Mark teuren Windows-Spiele-Paket von sich reden, das immerhin sieben Programm enthält. Der erste Titel ist der Pac-Man-Clone »Chomp«, bei dem Sie einen gelben Kreis durch ein Labyrinth steuern, um kleine weiße Punkte zu sammeln. Dabei weichen Sie möglichst den Geistern aus, die ebenfalls das Labyrinth bevölkern. »Blitzer« hat ein Vorbild, das aber nur Veteranen erkennen werden: Als »Fort Apocalypse« bevölkerte es vor vielen Jahren so manchen Heimcomputer-Speicher. Sie steuern einen Hubschrauber, der erst über Berge, dann durch ein Höhlensystem gesteuert werden muß. Dabei gilt es Wissenschaftler aufzusammeln, Gegner abzuschießen und ab und zu mal nachzutanken, während der Bildschirm nach links, rechts, oben und unten ruckt. Auch das dritte Spiel ist ein Clone: »Hyperroid« sieht dem guten alten »Asteroids« verblüffend ähnlich. Sie steuern Ihr Raumschiff durch ein Asteroidenfeld und zertrümmern die Weltraumfelsen in immer kleinere Stücke. »Warheads« ist (...langsam fällt's auf) ein Abklatsch von »Missile Command«: Am unteren Bildschirmrand ist Ihre Stadt aufgebaut, die unter Raketenbeschuß steht. Mit zwei Anti-Raketen-Kanonen versuchen Sie, den Untergang der Stadt möglichst lange aufzuhalten.

Spiel Nummer Fünf hat ausnahmsweise kein prominentes Vorbild: Bei »Jewel Thief« steuern Sie einen Dieb, der auf dem Bildschirm Edelsteine einsammeln muß, ohne die Monster oder den Fensterrand zu berühren. Da sich alles recht flott bewegt und sie den Dieb direkt mit der Maus steuern (quasi wie den normalen Windows-Pfeil), ist das Ganze ein ziemlich haariger Geschicklichkeitstest. Der Juwelen-Dieb ist allerdings nur ein Ausrutscher gewesen; auch die Spiel 6 und 7 fallen in die Clone-Kategorie. »Emlith« spielt sich nämlich genau wie »Tetris«, bietet auf Wunsch aber mehr und kompliziertere Steine. »Block Breaker« entspricht dem guten alten »Breakout«, bei dem Sie einen Schläger am unteren Bildschirmrand steuern und eine Mauer am oberen Rand per Spielball abräumen wollen. Dem Paket liegt eine »deutsche Anleitung« bei, die wir auf unserer »Finale«-Seite abgedruckt haben (sie werden schon sehen, warum). Die Texte in den Spielen (und damit die eigentlichen Anleitungen in den Hilfe-Files) sind allerdings in Englisch. **(bs)**



Ein Tiefpunkt der Windows-Programmierung: das völlig vermurkste Blitzer

Kennen wir das nicht? Der Tetris-Clone Emlith ist nicht so gut wie das Original



BORIS SCHNEIDER

Die Verkaufszahlen der diversen Entertainment Packs anderer Firmen müssen den Hersteller sehr beeindruckt haben; anders ist nicht zu erklären, wie hier in aller Eile ein Paket minderer Qualität geschnürt wurde. Lediglich »Chomp« und »Hyperroid« sind spritzige Geschicklichkeitsspielchen für Zwischendurch; »Jewel Thief« macht ein paar Mal Spaß und wird dann zu den Akten gelegt. Die anderen Titel fallen durch teilweise laienhafte technische Ausführung und unterkühlten Spielwitz negativ auf. »Blitzer« ist ein echter Tiefpunkt der Windows-Programmierung und schlichtweg unspielbar.

Mit den Microsoft-Spielepaketen kann das »Fun Pack« definitiv nicht mithalten, aber für nur 50 Mark können sich Sammler von Windows-Spielen den preiswerten Spaß erlauben. Alle Titel gibt es auch als Shareware- oder Public-Domain-Versionen, so daß Sie vielleicht auf einer Shareware-Sammlung die Rosinen dieses Pakets ergattern können.



FUN PACK FOR WINDOWS

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Spielesammlung
Hersteller	Way Forward Technologies
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ungenügend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1,0 MByte

Besonderheiten: Sammlung von sieben Geschicklichkeits-Spielen. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA

43

CAESAR'S PALACE
FÜR WINDOWS

Windows abgezockt: Neun verschiedene Glücksspiele sollen auf der trauten Benutzeroberfläche für Casino-Stimmung sorgen. Geld spielt (ausnahmsweise) keine Rolle.

Nicht jeder von uns ist zum Millionär berufen, der souverän durch Spielbanken wandelnd mit den Jetons klappert und es allenfalls als kleines Mißgeschick empfindet, wenn er ein Vermögen verliert. Doch Klein-Las-Vegas lauert hinter jedem Windows-Desktop: Pokerrunden, Einarmige Banditen, Roulette und andere Glücksspiel-Versuchungen lassen sich ohne finanzielle Risiken mit »Caesar's Palace« genießen. Diese Software-Nachbildung einer echten Spielhölle läßt bis zu vier Personen im Wettstreit um Digi-Dollars antreten. Wenn Sie alleine ein Vermögen verklicken wollen, werden die verwaisten Plätze am Spieltisch mit Computergegnern aufgefüllt.

Für jeden Teilnehmer läßt sich das Startkapital einstellen, bevor die 16-Farben-Grafik des Hauptmenüs ihren herben Charme verbreitet. Das Pokerspiel, unentbehrlicher Auslöser von Saloon-Schlägereien in jedem besseren Western, ist gleich mit vier Varianten vertreten. Neben 5-Stud- und 7-Stud-Poker dürfen Sie auch bei Draw und Pai Gow Ihr Glück versuchen. Letztere Version klingt eher nach einer Mikado-Variante, entpuppt sich aber als wenig aufregendes Gepoker, bei dem man zwei Blatt gleichzeitig betreut. Das Karten-Repertoire wird durch Black Jack und Baccarat abgerundet. Die Würfelei Craps, Roulette und Einarmige Banditen dürfen in Caesar's Palace natürlich auch nicht fehlen. Ein paar Feinheiten wie z.B. das Limit beim Höchsteinsatz lassen sich für jedes einzelne Spiel verändern. Als Erfolgsmesser Ihres Casino-Talents dient der Kontostand: Schaffen Sie es, das Startkapital zu mehren oder landen Sie in den schmachvollen Niederungen der Verlustzone? Um die Bargeldreserven bis zur nächsten Session zu retten, läßt sich der Spielstand speichern. **(hl)**



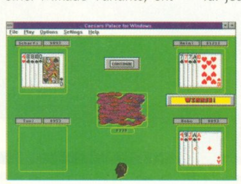
Auf den Hebel klicken und das Beste hoffen — dieser Einarmige Bandit ist wirkungsvoller als jede Schlaftablette



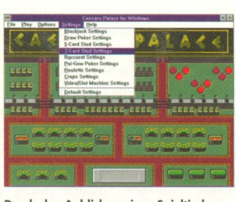
HEINRICH LENHARDT

Black Jack, Roulette & Co wurden in diversen Spiele-Sammlungen und Public-Domain-Titeln oft genug verbraten. Wenn sich ein Hersteller mit einer Vollpreis-Version solcher abgehangener Glücksspiel-Standards schon ans Licht der Öffentlichkeit traut, sollte er zumindest den einen oder anderen Gag bieten. Caesar's Palace ist aber an Stoffeligkeit kaum zu überbieten. Die Computergegner fallen als einziges Aufpreis-Extra auf; ansonsten regiert ein spartanisches Shareware-Ambiente: mickrige 16 Farben-Grafik, keinerlei Soundkarten-Unterstützung und ein wenig befriedigender Spielablauf. Das stupide Anklicken einarmiger Banditen ist ohne den Nervenkitzel, »echtes« Geld gewinnen oder verlieren zu können, eine reichlich öde Angelegenheit.

Wer nicht gerade auf Glücksspiele versessen ist, halte sich lieber an Windows-Kollektionen wie den »Entertainment Pack 4«: Hier bekommen Sie neben Black Jack durch einige weitere Programme aus anderen Sparten mehr Abwechslung geboten. Das tatenlose Betrachten so manches Bildschirm-Schoners ist spannender als Caesar's Palace zu spielen.



Ein Pokertisch ohne Zigarrenrauch und Whiskygläser



Durch das Anklicken eines Spieltisches verzweigt man zum entsprechenden Programmteil



CAESAR'S PALACE

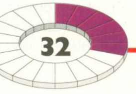
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Glücksspiel-Sammlung
Hersteller	Virgin Games
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel Text in den Hilfe-Files)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ungenügend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1,7 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.0 (oder höher) erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



GEMFIRE

Auch in Ihnen steckt ein kleiner Eroberer: Mit vier übersichtlichen Fantasy-Szenarien will Koei selbst Strategiespiel-Verschmäher zum Tüfteln und Taktieren verführen.



Das Hauptmenü mit den wichtigsten Icons

HEINRICH LENHARDT

Den technischen Rüffel vorneweg: Bei einem 100-Mark-Produkt erwarte ich eigentlich ein bißchen mehr als 16-Farben-EGA-Grafik. Koei hat augenscheinlich sein altes Spielsystem noch einmal entmottet und mit einem leicht überschaubaren Szenario gestopft. Mit seiner relativ schnell erlernbaren Steuerung ist Gemfire gut für Strategie-Abstinenzler geeignet, die einmal in das Genre reinschnuppern wollen. Ein wesentlicher Teil der potentiellen Käuferschar wird aber durch den Billig-Look abgeschreckt werden.
Trotz gewisser Eintönigkeiten beim Spielablauf kann man sich ordentlich festbeißen. Die Computergegner werkeln munter vor sich hin und mitten in der schönsten Expansionsphase kann Ihnen ein böser Nachbar überraschend Ärger machen, wenn just alle verfügbaren Magier auf Erholungsurlaub sind. Mehr spielerische Abwechslung hätte nicht geschadet. Die vier Szenarien bieten alle dieselbe Landkarte; außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad nicht frei einstellen.

Treffen zwei Truppen aufeinander, wird der Ausgang des Kampfes durch eine animierte Sequenz dargestellt



Glück braucht der Mensch: Ein Wasserdrache schließt sich Ihren Truppen an

Strategiespiele – sind das nicht diese furchtbar unansehnlichen Armeen-Schiebereien, bei denen sowieso niemand die Regeln kapiert? Bis vor kurzem war das Genre der taktischen Grübeleien und Landkartenstudien tatsächlich einer kleinen Minderheit von Freaks vorbehalten. Man erinnere sich nur an die SSI-Blockgrafikwerke aus den 80er Jahren, die so trocken waren, daß es förmlich aus dem Laufwerk staubte. Daß mittlerweile immer mehr Normalsterbliche an diesem Genre Gefallen finden, ist größtenteils den Mühlheimer Programmierern von Blue Byte (»Battle Isle«, »History Line«) und der japanischen Firma Koei zu verdanken. Letzterer Hersteller bastelt seit längerem an der Formel »Einfache Bedienung und solider Komplexität« herum. Technisch ist dabei zwar nicht mehr herausgekommen als hochauflösende EGA-Bilder, aber spielerisch hat Koei mit seinem jüngsten Werk vor allem die Einsteiger im Visier. Der Fantasy-Intrigeneintopf »Gemfire« liegt bereits als USA-Import vor; in Kürze soll über Infogrames auch eine komplett eingedeutschte Version erscheinen.

Auf der Insel Ishmeria sind sich eine Handvoll Herrschersippen schön gründlich in die Haare gekommen. Die sechs Edelsteine einer magischen Krone müssen vereint werden, um rechtmäßig über das Land zu herrschen. Dummerweise sind besagte Glitzersteinchen munter über die 26 Territorien verteilt worden. Manche Sippe hat einen, vielleicht sogar zwei Edelsteine, aber damit hat es sich schon. Da niemand so recht Anstalten macht, seine Exemplare freiwillig herauszurücken, muß munter erobert werden. Erst wenn man die Mitbewerber von der Landkarte gefegt hat, kann man



IM WETTBEWERB

Das nette Gemfire hat's gegen die etablierten Mitbewerber nicht leicht. History Line und Battle Isle von Blue Byte sind auf Erobern pur ausgelegt, etwas schwieriger zu erlernen und auf Dauer gehaltvoller. Genghis Khan stammt vom selben Hersteller wie Gemfire, ist etwas komplizierter, bietet mehr Fummelkram im Detail, aber ein ähnliches Spielkonzept. Den Bodensatz bilden die sensationell schlechten Strategiespiel-Versuche von Impressions; deren exemplarischer Nippon-Nepp Samurai zeigt, wie man's nicht machen sollte. Über all diesen Programmen thront Microproses Klassiker Civilization. Für Hardcore-Strategen ist hier der Taktikanteil zu dünn, aber in punkto Abwechslung und Motivation hat dieser Tabellenführer allen »Normalspielern« am meisten zu bieten.

Spiel	Wertung
Civilization	91
History Line 1914–1918	78
Battle Isle	75
Genghis Khan	68
GEMFIRE	**65**
Samurai	18

abrufbereit – völlig kostenlos, aber nach jeder Schlacht benötigt der Bursche eine gewisse Erholungsphase. Wer die Basis des Gegners erobert, ist Sieger der Schlacht und kann so eine andere Provinz übernehmen. Auf Wunsch nimmt der Computer Ihnen das Einheitengeschiebe an, aber Sie sollten Ihrem PC nur bei deutlicher Übermacht das Kommando überlassen, damit kein vermeidbares Fiasko angerichtet wird.

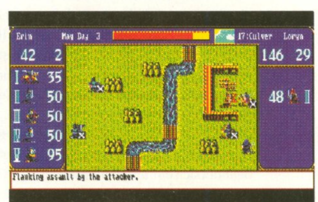
Neben diesen Basis-Spielelementen gibt es einige Feinheiten auf diplomatischer Ebene. Bündnisse mit jeweils einem anderen Clan können geschlossen und natürlich auch kurzfristig gebrochen werden. Um das wachsende Reich effektiver zu verwalten, delegieren Sie das Tagesgeschäft für einzelne Provinzen an computergesteuerte Vasallen weiter. Zwischen den einzelnen Landabschnitten dürfen Sie auch Soldaten, Gold und Nahrungsmittel hin und her transferieren. Zufällige Ereignisse wie Naturkatastrophen oder herumstreunende Elfen, die einen günstigen Einfluß auf Faktoren wie Loyalität der Bürger oder Nahrungsvorräte haben, machen den Ablauf ein wenig unberechenbar. **(hl)**

alle sechs Einzelteile zur Krone vereinen und das Spiel damit gewinnen. Um den Ablauf zu variieren, gibt es vier verschiedene Szenarien, die alle das gleiche Spielgebiet offerieren. Die Ausgangspositionen der einzelnen Partien sind jeweils unterschiedlich; Sie haben zudem die Wahl zwischen einer von vier Familien, deren Geschicke Sie bestimmen. Bis zu drei weitere Spieler können mitmachen, was allerdings zu Mammutsitzungen ausarten kann, da jeder der Reihe nach drankommt.

Für jede Provinz, die sich in Ihrem Besitz befindet, dürfen Sie pro Runde eine bestimmte Aktion befehlen. Unter der Berücksichtigung von Werten wie Goldbesitz, Armeegröße, Nahrungsvorräte und Loyalität der Bewohner fällt man seine Entscheidungen. Die Äcker können für jeweils zehn Goldstücke kultiviert werden, was im Herbst für reichhaltigere Ernten sorgt. Die Bevölkerung muß nicht Hunger leiden und überschüssiges Getreide läßt sich auch verkaufen – prima Sache. Leider widmen sich Ihre Nachbarn nicht nur solchen Varianten der Agrar-Subvention, sondern spazieren gerne mal mit gut ausgerüsteten Armeen vorbei. Sie sollten deshalb jede Provinz mit einer vernünftigen Anzahl von Soldaten bestücken. Kommt es zum militärischen Clinch, wird eine Taktik-Nahansicht eingeblendet, auf der Sie Ihren einzelnen Truppen Befehle geben. Pro Partei gibt es jeweils zwei Infanterie-Einheiten sowie je eine Portion Bogenschützen und Kavallerie. Eine fünfte Einheit zieht für Sie mit in die Schlacht, indem Sie eine Horde Monster als Söldner anwerben (teuer!) oder einen Magier einsetzen. Pro Edelstein, der sich in Ihrem Besitz befindet, steht ein ausgesprochen gefährlicher Zauberer



Bei Eroberungszügen dürfen Sie eine Spezialeinheit mitnehmen. Hier bietet Zendor seine Künste an



Dieser Taktikbildschirm erscheint, wenn Sie eine andere Provinz erobern wollen



Wählen Sie einen Berater, der während des Spiels auf Anfrage allgemeine Tips gibt



GEMFIRE

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Koei
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,1 MByte

Besonderheiten:
Poster liegt der Packung bei

Wir empfehlen: 286er (min. 12 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.

65

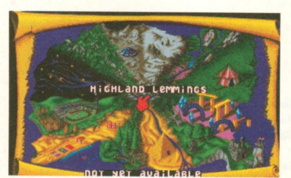
DIE PC PLAYER-DISKETTE

Was bekommt man heutzutage noch für 5 Mark? Spielbare Demos von Lemmings 2, Incredible Machine und einen Shareware-Hit mit Commander Keen – da kann man wirklich nicht meckern.

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an. Benutzen Sie dazu bitte den Coupon, den Sie links unten auf der Seite finden. Aus Kostendeckungsgründen müssen wir eine Porto-, Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark pro Disk verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 3,5-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte kopiert. Da die meisten Programme gepackt wurden, um Diskettenplatz zu sparen, sollten Sie unbedingt dieses Installationsmenü benutzen. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 2/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

Vier Lemmings 2-Levels

Wenigstens etwas! Ein fertiges Testmuster von »Lemmings 2« lag zu Redaktionsschluß noch nicht auf dem Tisch, aber die fleißigen Leute von Psygnosis haben eine Demoversion mit vier Levels vollendet. Hier lernen Sie einige der vielen neuen Lemmings-Eigenschaften kennen und steuern die niedlichen Suizid-Wühlmäuse durch verschiedene Welten. Feuern Sie Lemminge mit einer Kanone ab! Pusten Sie Luftballon-Lemminge mit dem Propeller an! Und behalten Sie vor allem einen kühlen Kopf, denn die vier Runden dieser Schnupperversion sind gar nicht mal so leicht...



Neue Icons, neue Levels, neue Lemmings

SO WIRD BESTELLT

1. Verwenden Sie den Coupon links unten oder eine Fotokopie.

2. Füllen Sie ihn aus und vergessen Sie die Unterschrift nicht.

3. Stecken Sie den Coupon zusammen mit 5 Mark pro bestellter Diskette in ein frankiertes Kuvert. Die 5 Mark können Sie wahlweise als Schein oder in Briefmarken beilegen.

4. Schicken Sie das Kuvert an folgende Adresse:

DMV Verlag
PC PLAYER Disk 2/93
Fuldaer Str. 6
3440 Eschwege

5. Harren Sie ein paar Tage geduldig aus; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzuschicken. Sie können übrigens noch die Diskette zu Ausgabe 1/93 nachbestellen. Auf Ihr befinden sich »David Leadbetter's Golf« (spielbare Demoversion; 386er erforderlich), vier Levels mit den »Xmas Lemmings« sowie die Shareware-Version von »Jumpman lives«.

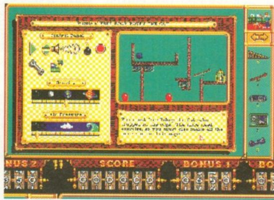
WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unserer Diskette benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte und Maus**
- **Mindestens 640 KByte RAM**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Der Schummel-Spielstand für Terminator 2029 kann nur in Verbindung mit dem entsprechenden Originalprogramm genutzt werden.**

Spielbare Demo von Incredible Machine

Als hätten die Lemminge Ihre Gehirnzellen nicht schon genug zum Rotieren gebracht: Aktuell zum Test in dieser Ausgabe bieten wir Ihnen die spielbare Demoversion von »Incredible Machine« an. Das schlaue Tüftelspiel mit Experimental-Touch ist ein Fall für Liebhaber logischer Bildschirmpuzzles. Probieren Sie die Schnupperversion aus, um herauszufinden, ob der Funke bei Ihnen überspringt.



Reinschnuppern in Incredible Machine

Commander Keen

Passend zum Commander-Keen-Special in der Shareware-Rubrik dieser Ausgabe bieten wir Ihnen gleich ein besonders gutes Stück zum Nachspielen an. »Secret of the Oracle« ist der Shareware-Teil des Keen-Zyklus »Goodbye Galaxy« und gehört zu den besten Geschicklichkeits-Tests für PCs.



Apogee-Action mit Commander Keen

Schummel-Spielstände

Mit diesem File erleichtern Sie sich den Einstieg in das 3D-Actionspiel »Terminator 2029«: Sie können bereits auf alle Waffensysteme zugreifen. Außerdem gibt´s einen »Alone in the Dark«-Spielstand mit über 30.000 Lebenspunkten. **(hl)**

Hiermit bestelle ich die Diskette zu PC Player 2/93. 5 Mark liegen als Schein bzw. in Briefmarken bei.

Name ____________________

Straße ____________________

Ort ____________________

Datum, Unterschrift ____________________

PC Player - jetzt abonnieren

◆ bringt einmalige Vorteile

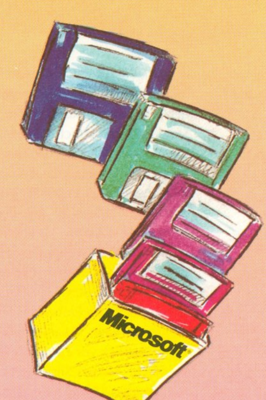
Tips und Tricks zum Sammeln

Jeden Monat neu

Abgesehen davon, daß Sie als Abonnent
satte 15% sparen...

Abgesehen davon, daß Sie Ihre PC Player
druckfrisch und pünktlich jeden Monat
nur aus dem Briefkasten zu ziehen brauchen...

Abgesehen davon, **daß Sie das Neueste immer früher wissen...**



...wartet auf Sie
ein tolles Demo-Disketten-Set
von Microsoft mit Schnupper-Versionen, "Works für Windows" und "Microsoft Publisher" als einmaliges Begrüßungsgeschenk!

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Widerrufsrecht:
Jeder Abonnent hat das Recht, seine Bestellung innerhalb von 8 Tagen beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufsschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag • Postfach 250 • 3440 Eschwege

DMV Daten-und Medienverlag

Am Anfang war nur Dunkelheit und Kälte. Electronic Arts aber sprach: es werde Licht. Und es ward Licht und erhellte eine neue wunderbare Welt für alle entzugsgeplagten Populous-Freunde.

Dunkle Wolken am Himmel können nichts Gutes bedeuten. Schon zucken Blitze und versengen alles, was sie treffen.

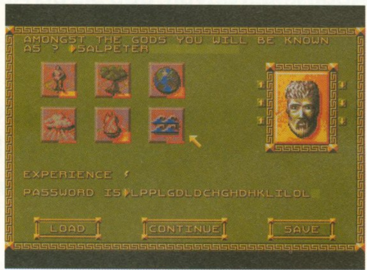
POPULOUS II

Doch es war noch immer öd und leer auf dieser herrlichen Weltkugel. Und so schuf Electronic Arts rote und blaue Menschlein, die in den neuen Landschaften kreuchen und fleuchen sollten. Und Electronic Arts sprach: seid fruchtbar und prügelt Euch, auf daß Ihr Euren Göttern gefallet. So kam



es schließlich auch, spät zwar für alle PC-Besitzer, doch dafür mit einigen ausgezeichneten Verbesserungen gegenüber der Ursprungsversion für den Amiga. Einmal mehr dürfen Sie nun Ihren göttlichen Ambitionen frönen, indem Sie mit viel Geschick Ihrem Völkchen zur Alleinherrschaft auf dem Populous-Planeten verhelfen.

Im Gegensatz zu Populous I ist es notwendig, daß Sie Ihre göttlichen Fähigkeiten stets erweitern, um in den nächsten Schlachten bestehen zu können. So beurteilt der gegnerische Gott nach jedem Gemetzel Ihre Leistungen in Form von Erfahrungs-Blitzen, die Sie für die Erweiterung Ihrer Fähigkeiten benutzen können. Frisch gestärkt schreiten Sie anschließend zur Eroberung der nächsten Landschaft, bis Sie schließlich nach 32 kampfstarken Gottheiten und 1000 Welten schließlich vor Zeus persönlich stehen. Soviel begnadeter Macht müssen Sie schon einiges an Kraft entgegensetzen, um den Olymp zu erklimmen. Die Werkzeuge hierfür sind allemal vorhanden. So können Sie Ihren Untertanen wie schon bei der ersten Populous-Variante allgemeine Befehle erteilen, so daß Sie brav Häuser und Städte bauen,

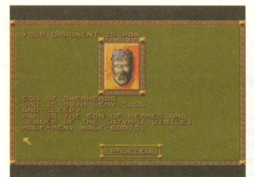


Wer den Olymp besteigen will, muß erst noch geboren werden. Geben Sie Ihrem »Privat-Gott« einen Namen und ein Gesicht.



Ein Status-Fenster zeigt vor Beginn der Schlacht, was auf Sie wartet. Prägen Sie sich die verfügbaren Katastrophen ein und planen Sie schon im Voraus.

sich zusammenrotten oder sich auf eventuell vorhandene Gegner stürzen. Von besonderer Bedeutung ist wieder der päpstliche Magnet. Er stellt das religiöse Symbol Ihrer Gemeinschaft dar. So wird das Menschlein das den Magneten als erster berührt, Häuptling des Stammes. Auf Geheiß folgen alle anderen dem Oberhaupt oder dem Magneten. Im übrigen ist dies die einzige Möglichkeit, Ihre Untertanen

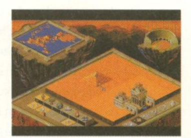


Einäugig und verschlafen blickt Pan, einer Ihrer Gegner drein. Er ist noch einer der harmlosen Widersacher im Streit um den besten Platz auf dem Olymp.



Im Sog eines Strudels geht alles unter: Land, Städte und Menschen

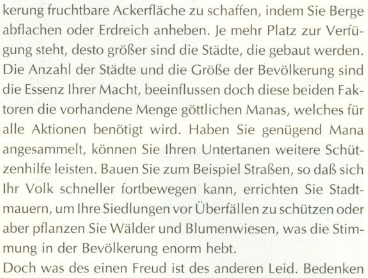
gezielt in eine Richtung zu lenken, da sie normalerweise vollkommen selbstständig und unberechenbar agieren. Alle weiteren göttlichen Kommandos und natürlich auch die reichlich vorhandenen Naturkatastrophen sind in die sechs Elementarbereiche »Bevölkerung«, »Vegetation«, »Erde«,



Die Ägypter hätten ihre wahre Freude gehabt, hätten Sie ihre Pyramiden mit nur wenigen Mausklicken bauen können

»Feuer«, »Luft« und »Wasser« aufgeteilt, die Sie je nach Erfahrung unterschiedlich gut beherrschen.



So ist es zunächst extrem wichtig, für Ihre wachsende Bevölkerung fruchtbare Ackerfläche zu schaffen, indem Sie Berge abflachen oder Erdreich anheben. Je mehr Platz zur Verfügung steht, desto größer sind die Städte, die gebaut werden. Die Anzahl der Städte und die Größe der Bevölkerung sind die Essenz Ihrer Macht, beeinflussen doch diese beiden Faktoren die vorhandene Menge göttlichen Manas, welches für alle Aktionen benötigt wird. Haben Sie genügend Mana angesammelt, können Sie Ihren Untertanen weitere Schützenhilfe leisten. Bauen Sie zum Beispiel Straßen, so daß sich Ihr Volk schneller fortbewegen kann, errichten Sie Stadtmauern, um Ihre Siedlungen vor Überfällen zu schützen oder aber pflanzen Sie Wälder und Blumenwiesen, was die Stimmung in der Bevölkerung enorm hebt.

Doch was des einen Freud ist des anderen Leid. Bedenken Sie auch Ihren Gegner mit göttlichem Segen, dieses Mal aber in negativem Sinne. Ist genügend Mana vorhanden, haben Sie bei Populous II die Gelegenheit, garstige Naturgewalten auf den Gegner niederfahren zu lassen. So können Sie zum Beispiel fruchtbares Land kurzerhand in blubbernden Sumpf verwandeln oder giftige Pilze pflanzen, die Ihren Rivalen sicherlich nicht schmecken werden. Höllische Erdbeben, die Lavaströme aufreißen, tonnenschwere Felsen, die das gegnerische Ackerland verwüsten, Gewitter, Wirbelstürme, sintflutartige Regenfälle und Hurricans, die alles hinwegfegen, was nicht niet- und nagelfest ist, sind nur die harmlosen Gemeinheiten. Deftig geht es zur Sache, wenn Sie lodernde Feuersäulen über das Land schicken, glühende Feuerbälle vom Himmel regnen lassen oder Vulkane aus dem Boden stampfen. Eine der schrecklichsten Heimsuchungen aber sind Sturmfluten, die alle Siedlungen unter einer mächtigen Flutwelle begraben. Schleichend aber nicht minder effektiv ist die Pest, die sich langsam unter der Bevölkerung ausbreitet und diese schließlich auf schrecklichste Weise



MICHAEL THOMAS

Populous II ist, wie damals schon der erste Teil, eine Götterdämmerung unter den Strategiespielen. Insbesondere die PC-Version glänzt durch kleine aber äußerst feine Details, die man beim Amiga-Populous vergeblich sucht. So zum Beispiel das witzige Intro, der neue Ganzbild-Modus oder die hohe Auflösung von 640 mal 480 Pixeln. Hier stimmt wieder mal alles: ausgesprochen gute Bedienung, nach wie vor reizvolles Spielprinzip, das durch sehr interessante Features, wie Erfahrungspunkte und neue Naturgewalten gehörig aufgepeppt wurde und nicht zu vergessen die liebevolle und detailreiche Grafik, wenn man in der HiRes-Auflösung spielt.

Was man bei Populous II seinem Gegner antun kann, ist Vergnügen pur. In hervorragender Animation knistern Feuersäulen übers Land, toben Gewitterstürme und fließt Lava den Vulkan hinunter. Ein Augenschmaus! Aber auch die Kleinigkeiten wie die schön gezeichneten Häuser und die so unterschiedlichen Einwohner, die siegessicher die Faust recken, wenn sie einen Gegner dahingestreckt haben, heben die Motivation ungemein.

Auf der anderen Seite ist Populous II extrem makaber (z.B. kreisen Raben über eine pestverseuchte Stadt).

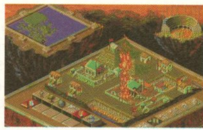
Obgleich kein Tropfen Blut fließt, geht es doch ziemlich ruppig zu. Da versinken Menschlein hilflos im Sumpf oder in der Lava, zerfallen vom Blitz getroffen zu handlichen Kohlehäufchen oder ertrinken armwedelnd in den Fluten.



IM WETTBEWERB

Spiel	Wertung
Railroad Tycoon	92
POPULOUS II	**85**
Sim City	84
Populous	74
Castles	41

Populous II bietet sowohl technisch als auch spielerisch eine deutliche Steigerung gegenüber dem ersten Teil. Am ehesten lassen sich diese Programme mit anderen »Aufbau-Spielen« vergleichen. Neben unserer Strategie-Referenz Railroad Tycoon liegt auch Sim City noch hoch im Kurs, während Interplays Burgbau-Simulation Castles ein arger Langeweiler ist (nicht zu verwechseln mit dem Nachfolger Castles II, den wir in dieser Ausgabe testen).



Die LoRes-Grafik sieht bei weitem nicht so gut aus, bringt auf langsamen Systemen aber einen spürbaren Tempogewinn



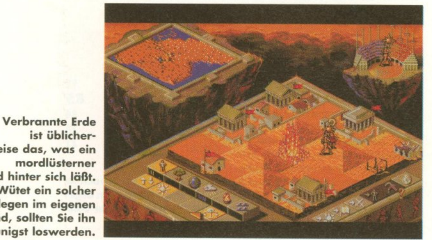
Der Sieg ist uns sicher: in der Endschlacht »Armageddon« kloppt sich Rot und Blau bis zum bitteren Ende. Wer bis dahin die meisten Menschlein aufgezogen hat, gewinnt.

dahinrafft. Sind Sie eher für den direkten Kampf Mann gegen Mann, so sollten Sie Ihren Häuptling zu einem von fünf antiken Helden machen, der anschließend brandschatzend und mordend durch das Land streift.

Der Clou an dieser wahrlich großen Auswahl von Katastrophen ist, daß in den unterschiedlichen Welten nicht alle Aktionen verfügbar sind. So müssen Sie sich mit den gegebenen Kräften begnügen und sich mit Einfallsreichtum und Strategie gegen feindliche Attacken wappnen, denn Ihr Gegenspieler besitzt gleichermaßen gewaltige »Waffen«. Üblicherweise ist ein Spiel beendet, wenn das letzte Menschlein einer Partei dahingemetzelt wurde. Dies kann auf die langsame und gemeine Weise mit den verfügbaren Naturgewalten geschehen oder aber, wenn genügend Mana angesammelt wurde, durch die ultimative Endschlacht »Armageddon«. Alle Einwohner verwandeln sich dann in Helden, die sofort aufeinander losgehen. Auf diese Weise läßt sich ein Spiel schnell und schmerzlos beenden.

Das gesamte Spielprinzip und die Bedienstruktur sind gegenüber Populous I grundsätzlich gleichgeblieben, so daß man sich als Populous-Fan schnell zurechtfindet. Nach wie vor blicken Sie von schräg oben auf einen Auschnitt des Landes hernieder und lösen Aktionen mit entsprechenden Icons aus. Eine verkleinerte Landkarte zeigt die gesamte Welt, wobei blinkende Punkte eigene und gegnerische Siedlungen anzeigen. Wollen Sie sich über das Kräfteverhältnis zwischen Gut und Böse informieren, müssen Sie lediglich einen Blick auf das Kolosseum in der rechten oberen Bildecke werfen. Dort füllen sich die Sitzplätze je nach Stärke mit blauen (guten) und roten (bösen) Zuschauern. Sollte Ihnen der kleine 3D-Bildausschnitt nicht genügen, hat Populous II als Schmankerl einen »Fullscreen«-Modus parat, der einen Großteil des Bildschirms für die Landschafts-Darstellung ausnutzt. Die Icons werden dazu an den linken Bildrand verbannt, das Kolosseum ist nicht mehr sichtbar.

Natürlich fehlt auch der schon bei Populous I geschätzte Zwei-Spieler-Modus nicht, in dem Sie über eine serielle Verbindung via Modem oder Nullmodem-Kabel gegen einen menschlichen »Gott« spielen können. Leider liegt die maximal einstellbare Leitungsgeschwindigkeit nur bei 9600 bps, was den Leistungen der neuen 14400-bps-Modems nicht mehr gerecht wird. Für PCs mit geringerer Rechenleistung ist die bei Spielen übliche VGA-Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten empfehlenswert. Erheblich detaillierter und angenehmer ist jedoch die Super-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Punkten. Sie benötigt aber für einen flotten Spielfluß entsprechende Prozessor-Power in 386er-Regionen. **(mt)**



Verbrannte Erde ist üblicherweise das, was ein mordlüsterner Held hinter sich läßt. Wütet ein solcher Haudegen im eigenen Land, sollten Sie ihn schleunigst loswerden.

HEINRICH LENHARDT

Auch wenn die Basis-Spielidee schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, sorgt Populous II für eine solide Portion Strategie-Spaß. Das alte »Land-plätten-und-Siedlungen-vergrößern«-Fieber glimmt immer noch mit beachtlicher Stärke. Die ebenso originellen wie strategisch wichtigen Katastrophen und Sonderfunktionen, die sich Ihnen Level für Level langsam erschließen, bürgen für die nötige Abwechslung.
Teil II bietet eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Völliger Enthusiasmus bricht bei mir aber kaum aus, denn mittlerweile gibt es gute Alternativen in diesem Genre. Ein Pflichtkauf ist Populous II nicht gerade, aber als gewitztes Fun-Strategiespiel immer noch sein Geld wert. Wer den Vorgänger mochte, wird die Fortsetzung mit Sicherheit lieben.

POPULOUS II

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ❏ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ■ Super VGA
- ❏ Roland
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut (HiRes) bzw. befriedigend (LoRes)
Sound	Ausreichend

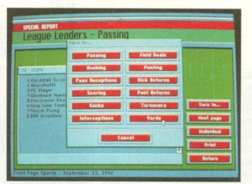
RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 11,0 MByte

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus über serielle Verbindung von zwei PCs.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und Super VGA.



FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



Welches Kriterium darf's denn sein? Für jede Kategorie ermittelt der Statistikteil eine Bestenliste.

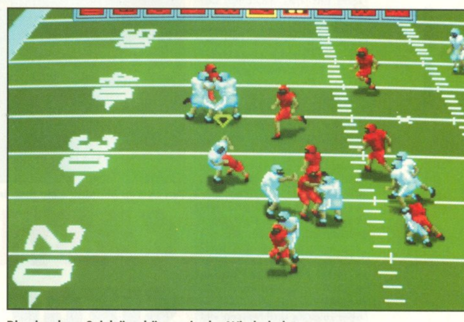
Nach schicken Adventures und starken Flugsimulationen will Dynamix jetzt auch das Sportspiel-Genre erobern.

Die US-Nationalsportart American Football ist im Laufe der Jahre schon so oft in die Software-Mangel genommen worden, daß man die Existenzberechtigung weiterer Neuerscheinungen in Frage stellen darf. Dynamix, vor allem bekannt durch die Flugsimulationen »Red Baron« und »Aces of the Pacific«, setzt auf die Statistik-Versessenheit vieler Sport-Enthusiasten. »Front Page Sports Football« ist ein wahres Mekka der Zahlenspielereien. Sie können Ligen konstruieren, in denen acht bis 28 Mannschaften um die Meisterschaft kämpfen. Im reichhaltigen Editier-Menü ändert man neben so profanen Dingen wie den Namen der Mannschaften und der Spieler alle Talentwerte, die für jeden einzelnen Footballer in acht Kategorien ermittelt werden. Sie können sich auch ganz auf solche Trainerfeinheiten konzentrieren und die eigentlichen Spiele vom Programm simulieren lassen. Weil jedes Statistik-Detail festgehalten wird, dauert allerdings die Berechnung eines Ergebnisses mehrere Minuten pro Match – auch bei Partien von Computerteams. Wenn Sie also die restlichen Spieltag-Ergebnisse einer 28er-Liga kalkulieren lassen, können Sie Ihren PC für eins, zwei Stündchen alleine vor sich hin rechnen lassen.

Der Spielablauf ist weniger spektakulär und orientiert sich an anderen Football-Simulationen. Sie wählen einen Spielzug, rennen und passen den Ball der gegnerischen Endzone entgegen und können auch hier ein wenig Computerunterstützung anfordern. So übernimmt das Programm auf Wunsch die Verteidigungsspielzüge, während Sie nur bei den spannenderen Angriffen aktiv mitsteuern. Durch Druck auf die TAB-Taste wird die jeweils letzte Aktion wiederholt, wobei Sie hier den Blickwinkel wechseln und Zeitlupen-Tempo zuschalten können. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Gratulation: Der goldene Rechenschieber für die üppigsten Statistiken in einem Sportspiel geht an Dynamix. Selbst bei einer 28-Team-Mammutliga wird für alle einzelnen Spieler jedes noch so aberwitzige Detail festgehalten. Die Berechnungen der Spiele computergesteuerter Teams dauern ewig lange, aber dafür können Sie Bestenlisten in den verschiedensten Kategorien aufrufen. Damit man sich an diesen Feinheiten und andern anderen Vorzügen des luxuriösen Liga-Modus weiden kann, muß man aber schon ein echter Kenner von American Football sein. Gelegenheitsspieler seien gewarnt; im Handbuch werden die Grundregeln nicht erklärt. Leider ist das eigentliche Spiel nicht so hochkarätig wie diese Zahlenspielereien. Selbst auf einem 33-MHz-Rechner ist der Ablauf noch recht lahm und müde; für ein 386-only-Programm eine recht schlappe Vorstellung. Mit Spielwitz ist die erste Sportsimulation von Dynamix nicht gerade reich bedacht worden. Die schönste Tabellenverwaltung nutzt einem halt nicht viel, wenn die eigentliche Sportsimulation so zäh ist wie ein altes Football-Leder. Einsteiger werden bei älteren, preiswerteren Titeln wie Accolades »Mike Ditka Football« besser bedient.



Die einzelnen Spielzüge können in der Wiederholung aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden



FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL

☐ PC/XT	☐ 286er	■ 386er
☐ EGA	■ VGA	☐ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	☐ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Fachausdrücke)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 8,0 MByte

Besonderheiten: Detaillierter Liga-Modus mit vielen Statistiken für jeden einzelnen Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

61



HEINRICH LENHARDT

Castles Numero Eins war eine Enttäuschung: Der Burgenbau ist dort ziemlicher Selbstzweck und entwickelt sich rasch zum Langweiler. Beim Nachfolger beweist Interplay, daß man in Sachen Spieldesign tüchtig dazugelernt hat. Das Gestalten der Lustschlösser ist jetzt als unaufdringliches, sinnvolles Element in ein solides Strategiespiel-Prinzip eingebettet worden. Wahnsinnig detailreich ist Castles II nicht gerade, aber was an Ideen drinsteckt, ist stimmig und sorgt für Motivation. Lediglich eine Zeitkompression, um die gelegentlichen Wartepausen abzukürzen, wurde verschlafen.

Die höheren Weihen für monatelangen Spielspaß hat Castles II nicht erreicht, aber mittelfristig werden Sie gut unterhalten. Die Grafik konzentriert sich aufs Zweckmäßige; die eingestreuten digitalisierten Schwarzweiß-Videoanimationen wirken eher mickrig und fressen viel Festplatten-Platz weg.



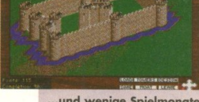
Am oberen Bildrand sieht man Informationen über die momentanen Vorräte und Punktereserven

CASTLES II – SIEGE & CONQUEST

Sechs Herrscher ringen im mittelalterlichen Frankreich um die Macht. Nur durch eine geschickte Balance von Diplomatie, Innenpolitik und militärischer Stärke können Sie Ihren Einflußbereich Stück für Stück erweitern.



Burgen bauen leicht gemacht: Zunächst entwirft man das Grunddesign...



...und wenige Spielmonate später ist der Neubau auch schon bezugsfertig

Frankreich im 14. Jahrhundert: Kriege wüten, die Bauern darben und der Papst exkommuniziert munter vor sich hin. Inmitten dieses mittelalterlichen Potpourris ist jeder Regent sich selbst der Nächste. Das Land ist in 36 Provinzen unterteilt; einige sind neutral, andere befinden sich im Besitz eines von sechs Herrschern. Mit Eroberungen und wirtschaftlicher Stärke verfolgt jeder der erlauchten Herren nur ein Ziel: so reich und mächtig zu werden, daß der Papst ihn zum König ernennt.

Die digitale Landkarte entrollt sich auf dem Bildschirm Ihres PCs und die Provinzen-Rafferei kann beginnen. Je nachdem, welchen Herrscher Sie kontrollieren, beginnen Sie Ihre Karriere in einem anderen Winkel der Karte. Als Landesvater vom Dienst stellen Sie bald fest, daß sich Ihr Tagesgeschäft in drei Bereiche gliedert: Verwaltung, Militär und Politik. Unter Verwaltung fällt das Ranschaffen von Gold, Nahrung, Holz und Eisen. Im Militär-Menü heuern Sie neue Truppen an, bauen Spezialwaffen oder überfallen andere Provinzen. Die Politik umfaßt Tätigkeiten wie das Ausspionieren benachbarter Territorien oder Tauschgeschäfte mit befreundeten Stammesfürsten. Nachdem ein Befehl erteilt wurde, vergeht ein Weilchen, bis er auch ausgeführt wird. Schnelligkeit und Effektivität der Aktion hängen davon ab, wieviel Regierungspunkte Sie einsetzen. Erst wenn der Befehl ausgeführt wurde, werden diese Punkte wieder »frei« und können in ein neues Kommando investiert werden. Je mächtiger und einflußreicher Sie werden, desto mehr Punkte dürfen Sie verteilen. Es ist dann auch möglich, pro Geschäftsbereich zwei Aufgaben gleichzeitig anzugehen. Vor allem am Anfang führt dieses System öfter mal zu Wartepausen; dafür sorgt der »Echtzeit«-Faktor für Spannung: In jeder Sekunde, die verrinnt, sind die Computergegner aktiv. Wenn Sie sich nur zurücklehnen und ein paar Minuten abwarten,



Aufrüstung ist angesagt: Soll man die Armee vergrößern oder neue Waffen zum Burgenknacken kaufen?



IM WETTBEWERB

Civilization	91
History Line 1914–1918	78
CASTLES II	**72**
Gemfire	65
Castles	41

Castles II ist ein einfaches und leicht erlernbares Strategiespiel für Einsteiger. Langfristig gesehen bietet es nicht allzuviel Abwechslung, ist aber wesentlich gehaltvoller als der öde Vorgänger. Motivation und Spielwitz sind etwas höher einzuschätzen als bei dem Koei-Einsteigertitel Gemfire, der sich etwas trockener spielt als Castles II. Anspruchsvollere Taktik pur bietet History Line von Blue Byte; Civilization triumphiert immer noch als Allround-Strategieperle. Castles II behauptet sich durch den überdurchschnittlichen Spielablauf und den gekonnt inszenierten mittelalterlichen Handlungsrahmen.

werden Sie bald feststellen, daß der nette Nachbar in dieser Zeit eine ordentliche Armee aufgebaut hat und jetzt eine Ihrer Provinzen erobert.

Kommt es zu einem Aufeinandertreffen zweier Armeen, wird auf eine Nahansicht des Geschehens umgeblendet. Sie können die drei Truppenteile Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie strategisch klug auf dem Schlachtfeld plazieren, bevor der Startschuß zum dann automatisch ablaufenden Gemetzel gegeben wird. Die im Vorgängerspiel so dominierenden Burgen (»Castles«) wurden nicht ganz vergessen. In jeder Provinz darf man für das Investieren von Rohstoffen und einer Ladung Punkte aus dem Verwaltungs-Pool ein Schlößlein bauen. Design und Ausmaße lassen sich schnell zusammenklicken; je größer das Gemäuer bei Fertigstellung ausfällt, desto segensreicher sind seine Auswirkungen. Hohe, schwer einnehmbare Festungen machen natürlich jedem Invasor das Leben schwer; einen Landabschnitt mit Burg kann er nur erobern, wenn die Fahne aus der Mitte des Gemäuers erreicht wird. Steht in einer Provinz ein solches Bauwerk, wirkt sich dies zudem positiv auf den Abbau des Rohstoffs aus, der hier gefördert wird. Besonders große Burgen sorgen außerdem für einen Sicherheits-Bonus; die Bevölkerung fühlt sich geborgen und kommt nicht so leicht auf so dumme Gedanken wie Volksaufstände.



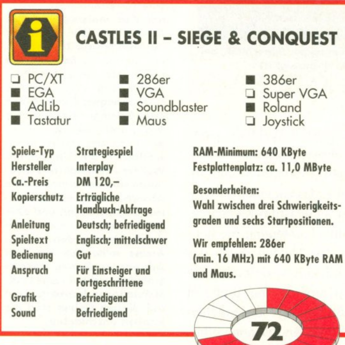


Ein Schnappschuß aus dem Intro: Der König ist tot; der Machtkampf im Lande beginnt aufs Neue

Castles II ist kein bloßes Eroberungsspiel, denn das Zusammenwirken von diplomatischen Beziehungen und Rohstoff-Verteilung ist nicht zu unterschätzen. Auch siegreiche Schlachten sind mit Verlusten verbunden; das Rekrutieren neuer Truppen kostet Zeit und Geld. Bestimmte Tätigkeiten wie der Burgenbau oder die Invasion einer Nachbarprovinz stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn bestimmte Reservoirs an Holz und Eisen vorrätig sind. Ein Mangel an Nahrung macht das willigste Volk rebellisch und chronische Gold-Knappheit führt zu Zahlungsschwierigkeiten beim Sold, woraufhin einige Soldaten stiften gehen. So manche diplomatische Beziehung läßt sich durch ein bißchen Bestechung enorm verbessern, vor allem die Bedeutung des gelegentlichen Obolus an den Papst ist nicht zu unterschätzen. Und just wenn man am wenigsten damit rechnet, startet ein verfeindeter Computergegner einen Eroberungsfeldzug. Da sich jederzeit der Spielstand zwischenspeichern läßt, können Sie gegebenenfalls grobe Schnitzer durch das Laden einer früheren Position ausmerzen. Auf dem Schwierigkeitsgrad »Easy« hat man zudem klare Vorteile gegen die Konkurrenz und kommt mit etwas Übung und Überlegung bald zu Erfolgserlebnissen. Kurz vor Erreichen des Spielziels wird's dann noch einmal eng: Sobald Sie 7000 Punkte ergattert haben, können Sie beim Papst Ihre Kandidatur für den Königsthron anmelden. **(hl)**



Rechts unten erkennen Sie eine der wenig aufregenden Video-Animationen



CASTLES II – SIEGE & CONQUEST

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	**Strategiespiel**
Hersteller	**Interplay**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuch-Abfrage**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; mittelschwer**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Befriedigend**

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 11,0 MByte

Besonderheiten:
Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und sechs Startpositionen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.

72

AMAZON

Bei Golf-Simulationen macht keiner den »Links«-Erfindern von Access Software etwas vor. Mit »Amazon« wollen die Amerikaner auch im Genre der Abenteuerspiele den Durchbruch schaffen.

Was tun, wenn bei einem Adventure die spielerische Sackgasse droht? Die weniger Glücklichen, die ihre Lösungen nicht aus dem Tips-Teil von PC PLAYER beziehen, müssen verzweifeln oder Extrageld in ein Lösungsbüchlein des Herstellers investieren. Die Kollegen von Access Software geben sich mit ihrer neuen, im Programm integrierten Hilfe-Funktion betont kundenfreundlich. Bei der Installation können Sie wählen, ob während des Spiels gar keine, sehr dezente, mitteldeutliche oder sehr konkrete Tips angeboten werden sollen. Will man den Beistand dieses Features in Anspruch nehmen, wird erst auf das Fragezeichen-Icon und dann auf den Gegenstand geklickt, der Kopfzerbrechen bereitet.



Sie haben die Wahl: Konventionelle Grafik-Darstellung unter VGA...

...oder doppelte Auflösung per Super VGA, bei der das Inventar stets angezeigt ist

»Amazon« reaktiviert das Spielsystem des durchwachsenen »Martian Memorandum«, das vor einem Jahr im Sierra/Lucasfilm-Kielwasser ziemlich unterging. Sie steuern den Helden durch das Anklicken von Icons, die sich am unteren Bildrand befinden. Bei Gesprächen mit anderen Personen gibt's manchmal ein Häppchen Sprachausgabe zu erhaschen; durch das Wählen einer von mehreren Antworten bestimmt man den Gesprächsverlauf. Die Handlung entführt Sie in den tropischen Regenwald im Jahre 1957. Auf der Suche nach einem verschwundenen Bruder stolpert unser Held alsbald über wütende Eingeborene, weiße Schurken und leichtgeschürzte Amazonen. PC-Anwender mit Super-VGA-Equipment haben die Wahl zwischen zwei Grafik-Darstellungen. Auf den Programmdisketten befinden sich als willkommene Zugabe Vesa-Treiber für die meisten gängigen VGA-Karten, mit denen Sie Amazon auch im 256-Farben-Modus bei einer höheren Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten spielen können. Die Raumanzeige wird dann recht krümelig runterverkleinert; dafür ist auf dem Bildschirm genug Platz, um das Inventar permanent einzublenden. **(hl)**

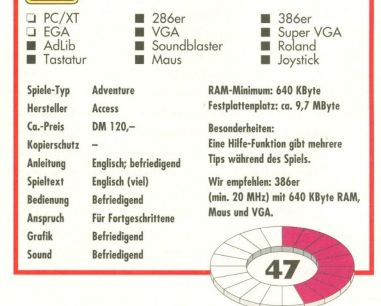
HEINRICH LENHARDT

Die Hilfefunktion ist eine gelungene Idee, doch damit war der Einfallsreichtum der Access-Programmierer schon erschöpft. Die Super-VGA-Darstellung wirkt ein bißchen gemogelt; schließlich bekommen Sie hier keine separaten Grafiken gezeigt, sondern lediglich eine Schrumpfversion mit anderer Bildschirmaufteilung. Auf Monitoren mit Standardgröße kann es dann recht schwer werden, grafische Details zu erkennen.

Story und Puzzle-Qualität sind höchst mittelmäßig; das Spielsystem gurkt auf dem Niveau der späten 80er Jahre herum. Wenn Sie z.B. eine Tür öffnen wollen, geht bei den meisten anderen Adventures die Spielfigur automatisch zur Tür und öffnet sie dann. Bei Amazon beschwert sich das Programm mit »You are not close enough«. Erst darf man seine Spielfigur Millimeter für Millimeter zur Tür leiten, dann das Icon wechseln und schließlich die Tür öffnen. Weitere umständliche Prozeduren sind das umständliche Absuchen nach verwendbaren Gegenständen und einige Puzzles, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen. Access sollte sich aus dem Adventure-Genre verabschieden und auf seine Golf-Simulationen konzentrieren; auf diesem Gebiet sind die Knaben unschlagbar.



Trotz Icon-Angeklicke ist die Bedienung umständlich



AMAZON

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Access
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch (viel)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 9,7 MByte

Besonderheiten:
Eine Hilfe-Funktion gibt mehrere Tips während des Spiels.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

47





SPACE COMBAT SIMULATOR







DER BEGINN EINER REBELLION

Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringensten werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?

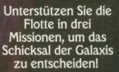






- Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeiftöne Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!
- Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitansichten!

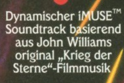




- Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!
- Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!

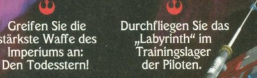






- Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend aus John Williams original „Krieg der Sterne"-Filmmusik

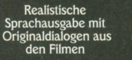




- Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!
- Durchfliegen Sie das „Labyrinth" im Trainingslager der Piloten.

FÜR IBM-AT





- Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen
- Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.
- Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.
- Flüssige 3D Poligon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.

BILDSCHIRMFOTOS:
VGA 320x200 256 Farben





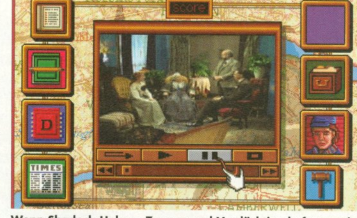
INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG

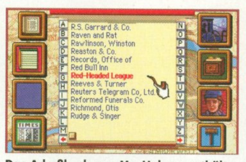
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. II

Eine Lupe, eine Pfeife und ein scharfer Verstand: Sherlock Holmes löst drei neue Fälle mit modernsten Multimedia-Mitteln.

Die Abenteuer von Sherlock Holmes haben schon oft die Entwickler von Computerspielen herausgefordert. Vor etwa einem Jahr erschien eines der ersten echten CD-ROM-Spiele, das sich mit dem fiktiven Meisterdetektiv beschäftigte. »Sherlock Holmes, Consulting Detective« brachte eine gute Stunde Videosequenzen auf einem einzigen CD-ROM unter. Nach dem großen Erfolg der Debüt-CD darf eine Fortsetzung natürlich nicht fehlen. Zu Spielbeginn dürfen Sie sich einen von drei Fällen aussuchen, die auf der silbernen Scheibe gespeichert wurden. In »The Two Lions« sind gleich zwei Löwen ermordet worden: Die beiden toten Raubkatzen liegen im Hyde Park, während Steven Lyons vergiftet in einer Gasse aufgefunden wurde. Besteht ein Zusammenhang? In »The Pilfered Paintings« werden einige wertlose Gemälde gestohlen. Was ist ihr Geheimnis? Und in »The Murdered Munitions Magnate« wird der Ge-schäftsführer einer Waffenfabrik gemeuchelt. War es Raubmord, eine Eifersuchtstat oder steckt noch mehr dahinter?



Wenn Sherlock Holmes Zeugen und Verdächtige befragt, wird dies auf dem Bildschirm in Videosequenzen gezeigt



Das Adreßbuch von Mr. Holmes enthält nicht nur Verdächtige, sondern auch viele falsche Fährten

Jeder der drei Fälle beginnt mit einem kleinen Film, der auf dem Bildschirm angezeigt wird; den Ton zu der Szene hören Sie über eine Soundblaster-Karte (oder kompatible), die in jedem Fall vorhanden sein muß, um das CD-ROM zu spielen. Der Film kann, wie bei einem Videorecorder, vorwärts und zurückgespult sowie angehalten werden. Schon in diesem Film fallen die ersten wichtigen Hinweise: Ohren spitzen und genau hinsehen ist also angesagt. Hat man die Einführung beendet, landen Sie im eigentlichen Spielbildschirm. Mehrere Icons am rechten und linken Bildrand stehen für die Funktionen, die Sie in der Rolle von Sherlock Holmes und Dr. Watson ausführen können. Um beispielsweise eine Person direkt zu befragen, suchen sie deren Namen aus dem Namensverzeichnis heraus und klicken dann auf



Während Holmes diesen gefährlichen Burschen befragt...



...versucht Watson, den Barkeeper auszuhorchen

VIDEO AUF CD

Ein CD-ROM kann bis zu 650 MByte Daten fassen – eine fast unglaubliche Menge. Trotzdem müssen Programmierer arg tricksen, wenn sie Videosequenzen von der CD abspielen wollen; mit bewegten Bildern sind 650 MByte schnell verbraucht. Der erste Trick ist die Beschränkung des Videobildes auf etwa ein Viertel des Bildschirms; so muß auch nur ein Viertel der Datenmenge gespeichert werden. Trick Nummer Zwei ist das Packen der Daten: Anstelle sich jedes Bild einzeln zu merken, speichern die Programmierer immer nur die Unterschiede zwischen zwei Bildern. Da sich beim Sherlock-Holmes-CD-ROM oft nur Köpfe oder gar nur die Lippen bewegen, werden dadurch die Daten nochmal um gut die Hälfte reduziert.

Trotzdem gibt es jetzt immer noch Bildsequenzen, die zu lang sind oder nicht von der CD abgespielt werden können, weil diese nicht schnell genug die Bildunterschiede an den Computer übermitteln kann. Hier gehen die Programmierer von Icom ganz brutal mit Trick Nummer Drei ran: Ein spezielles Programm durchsucht die Videoclips nach Unterschieden, die kaum zu sehen sind. Wenn sich beispielsweise Holmes' Augen nur um Millimeter bewegen, ist das auf dem Bildschirm kaum zu sehen; trotzdem wird ein Unterschied zwischen den Bildern gespeichert. Solche, fast nicht sichtbaren Unterschiede werden entfernt. Dadurch sinkt die Bildqualität zwar minimal, trotzdem kann man gerade in kritischen Momenten nochmal die Hälfte der Datenmenge eliminieren.

Alles in allem brauchen die über 60 Minuten Videofilm auf dem Sherlock-CD-ROM keine 500 MByte; eine Minute Film kommt also mit weniger als 10 MByte aus. Zum Vergleich: Die ungepackten Audio-Daten einer normalen CD verbrauchen für 60 Minuten mehr als 500 MByte völlig ohne Bilder. Nur durch diese Packverfahren ist es also möglich, kleine Filme auf eine CD zu bannen.

das Kutschen-Symbol rechts oben.

Sie können aber auch die Akten von Sherlock Holmes durchsehen, oder die »Baker Street Irregulars« nach der entsprechenden Person spionieren lassen. Neben den Namen im Verzeichnis benutzt Sherlock auch einen Notizblock, in dem sich die wichtigsten Namen eintragen lassen. Eine weitere Informationsquelle ist die »Times«; sie kann Artikel für Artikel am Bildschirm gelesen werden, liegt aber auch als Ausdruck dem Programm bei, so daß das Suchen von Information etwas schneller geht. Für jede Information, die Sie sich besorgen, bekommen Sie Punkte. Dies ist aber keinesfalls positiv, vielmehr sind es Strafpunkte.

Glauben Sie, alle Informationen zur Hand zu haben, geht es vor Gericht. Der Richter wird Sie jetzt über Täter, Motiv und den genauen Tathergang ausquetschen. Auch hier wird nichts eingetippt: Entweder wählen Sie Namen wie gehabt aus dem Namensverzeichnis oder klicken auf eine der mehreren zur Auswahl vorgegebenen Antworten. Liegen Sie auch nur bei einer Frage falsch, wirft der Richter Sie wieder raus; haben Sie aber alle Fragen richtig beantwortet, dürfen Sie sich zur Belohnung ansehen, wie Sherlock Holmes diesen Fall gelöst hätte.

(bs)



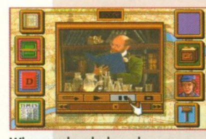
Inspector Lestrade hält seine Meinung über den vorlauten Detektiv nicht zurück

Im »Old Bailey« treffen Holmes und Watson viele Rechtsexperten

BORIS SCHNEIDER

Es mag ja auf den ersten Blick ganz famos aussehen, was sich da auf dem Bildschirm tut, aber spielerisch ist auch das zweite Sherlock Holmes-CD-ROM nur heiße Luft. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie dieses Programm »erleben«: Wenn Sie sehr gut Englisch und Amerikanisch verstehen, dann können Sie die drei Fälle in jeweils einer Stunde ruckzuck lösen. Das »sehr gut« ist in diesem Fall wörtlich zu nehmen, denn die Sprachausgabe ist nicht nur technisch manchmal unklar; die Schauspieler sprechen nicht gerade besonders deutlich und manchmal rutschen die vermeintlich englischen Charaktere doch sehr in einen amerikanischen Tonfall ab (Sherlock Holmes-Autor Arthur Conan Doyle rotiert im Grabe). Da die Programmierer auf jede Form von Untertiteln verzichtet haben, muß man die Texte und insbesondere die gesprochenen Namen verstehen. Wer also kein besonders gutes Ohr fürs Englische hat, der wird an diesem Spiel schlichtweg verzweifeln und nur durch Ausprobieren weiterkommen.

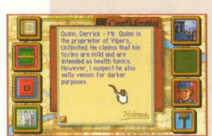
Aber selbst wenn Sie perfekt Englisch können: Sind Ihnen diese drei läppischen Fälle das Geld wert? Als Demonstrations-Software (»Guck mal, was mein CD-ROM-PC kann«) ist das Spiel sicher ganz beeindruckend, aber nach wenigen Stunden ist die CD für immer im Regal verschwunden. CD-ROM ist mehr, als eine Stunde technisch ordentlicher Videoclips mit einem Minimal-Spiel zu verbinden; ich hoffe, daß andere Entwickler das Potential der CD etwas mehr ausreizen werden.



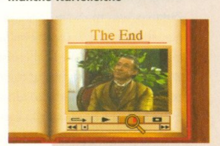
Wie war das doch noch mit der Mordwaffe?



Vor Gericht zählen nur Fakten und Beweise



In Sherlocks Archiv steckt so manche Karteileiche



Ende gut, alles gut: Da ringt sogar Holmes sich ein Lächeln ab



IM WETTBEWERB

The Lost Files of Sherlock Holmes	83
The Dagger of Amon Ra	58
Cruise for a Corpse	51
CONSULTING DETECTIVE VOL. 2	**38**
Consulting Detective Vol. 1	35

Gegenüber dem ersten Sherlock Holmes-CD-ROM ist die Grafik verbessert und bunter geworden; spielerisch hat sich aber nichts geändert. Als Adventure kann Consulting Detective überhaupt nicht überzeugen; bestenfalls als Multimedia-Demo ist es zu empfehlen. Electronic Arts jüngste Version des Sherlock-Mythos ist hingegen ein echtes Adventure-Juwel. Detektiv-Kollegin Laura Bow macht in Dagger of Amon Ra die schöne Atmosphäre mit mickrigen Puzzles kaputt; auch Delphines »Cruise for a Corpse« bietet nur durchwachsene Krimikost.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOL. 2

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ❑ AdLib
- ❑ Tastatur
- ❑ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Icom Simulations
Ca.-Preis	DM 150,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; sehr viel. Englische Sprache: schwer.
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger (mit sehr guten Englischkenntnissen)
Grafik	Gut
Sound	Gut

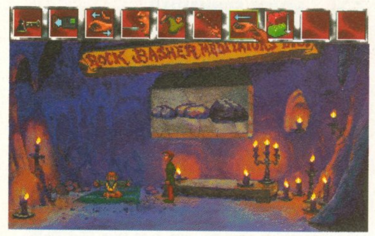
RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten:
Benötigt schnelles CD-ROM sowie Soundblaster-Karte oder kompatible.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, gutem CD-ROM-Laufwerk und Maus.

38

Jacques Costeau wäre das nicht passiert: Ein Goldfischglas dient als Taucherhelm.



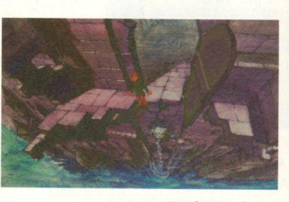
Wie wird man einen Stein wieder los? Man gibt ihn beim Meditations-Zerschmetterer ab!

CURSE OF ENCHANTIA

Während die witzigen Beschreibungen in den Spielen von Lucasfilm und Sierra die Motivation anheizen, geht dieses Adventure einen anderen Weg und verzichtet ganz auf Bildschirmtexte.

Das Land Enchantia ist bekannt für seine reizenden Sitten und Gebräuche. Die ortsansässigen Hexen sind wahre Meisterinnen der Kochkunst. Ihre Spezialität, der Trank der ewigen Jugend, erfordert lediglich ein paar handelsübliche Zutaten wie man sie in jedem gutsortierten Haushalt findet: Krötenbein, Spinnenfuß und ein Menschenkind – Mahlzeit! Weil die letzte Ingredienz gerade ausgegangen ist, zaubert die böse Oberhexe unseren jugendlichen Helden Brad frisch vom Baseball-Feld nach Enchantia. In Ketten gelegt wartet der gepeinigte Knabe darauf, ins Hexen-Kochstudio abgeführt zu werden. Hier nimmt der Spieler die Maus in die Hand und versucht, den armen Jungen wieder irgendwie nach Hause zu schaffen. Die Cursorhand, die Icons und das Ambiente weisen darauf hin: Hier handelt es sich um ein Adventure. Doch ein Element haben die Programmierer weggelassen. »Curse of Enchantia« kommt völlig ohne Texte aus, sieht man mal von dem einen oder anderen Schild, das in der Grafik steht, ab. Es gibt also keine Dialoge, Hintergrundinformationen oder ablenkendes Geschwätz, sondern Puzzles pur. Im Spielverlauf nehmen Sie nicht nur alle Gegenstände mit, die nicht niet- und nagelfest sind, sondern können diese auch essen, heben, drücken, öffnen oder anziehen. Es gibt sogar spezielle Symbole, um über Hindernisse zu springen, ein kleines Kämpfchen zu wagen oder mal nachzugucken, welche Gegenstände man eigentlich bei sich hat. Nur weglegen kann man sie nicht; hat Brad zehn Gegenstände im Gepäck, kann er nichts mehr mitnehmen, bis nicht mindestens ein Objekt »verbraucht« ist.

Auch ein Sprech-Symbol ist dabei, aber mehr als »Hi!« und »Help!« kriegt Brad nicht über die Lippen. Seine Ansprechpartner antworten ihm nur in Bildsymbolen – wenn überhaupt. **(bs)**



Das kommt davon, wenn man einfach durch jede Tür prescht

BORIS SCHNEIDER

Das textlose Adventure – eine verlockende Idee. Leider haben die Programmierer so brutal daneben gehauen, daß man sich bald nach mittelmäßigen Sierra-Titeln zurücksehnt. Das Symbol-System ist derart kompliziert und unfreundlich, daß man sich laufend verklickt. Das größte, ständig laufende Puzzle lautet »Welches Symbol muß ich anklicken, um mit dem Gegenstand etwas zu machen?«. Die meisten Icons ließen sich (wie bei Sierra) auf ein einfaches »Benutze« reduzieren. Dann könnten Sie sich mehr auf die Handlung als auf die blöde Symbolleiste konzentrieren. Noch dazu kann Brad Gegenstände nur sehen und einsetzen, wenn er direkt vor oder auf ihnen steht. Bei einem versteckten Objekt müssen Sie Brad also in alle Ecken des Raums stellen und nachgucken, ob da nicht etwas liegt, was in der Grafik nicht zu erkennen ist.

Die »echten« Puzzles im Spiel sind von bestürzender Schlichtheit und Unlogik. Hier hilft nur Probieren, Probieren und Probieren. Daß man im ersten Bild beispielsweise eine Wand »drücken« muß, hätte auch Einstein nur durch wildes Ausprobieren herausgekriegt.

Sie werden wenigstens nicht für Fehlversuche bestraft, da Brad nicht sterben und auch nicht in eine Sackgasse geraten kann. Trotzdem legt man nach einer halben Stunde entnervt die Maus aus der Hand – mit einem guten Adventure hat dieses Machwerk nur wenig zu tun.

CURSE OF ENCHANTIA

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	–
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

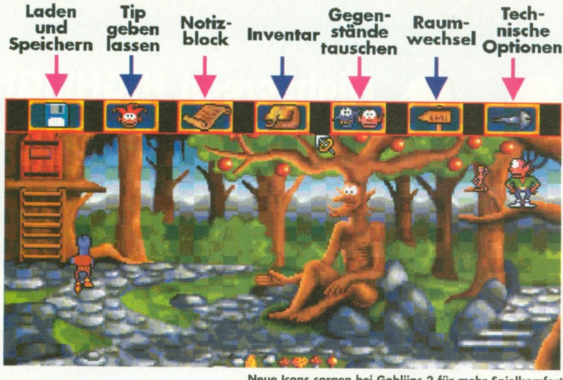
RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7,5 MByte

Besonderheiten:
Praktisch keine Texte auf dem Bildschirm.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.

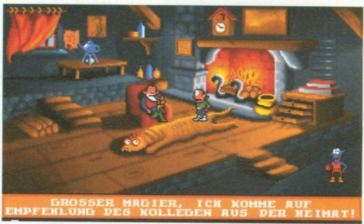
38

Wer sich bei »Gobliins« noch nicht totgelacht hat, darf sein Zwerchfell beim Nachfolgespiel erneut auf die Probe stellen. Zwei trottelige Kobolde lernen die Tücken ihrer Umwelt kennen und müssen ganz nebenbei einen Prinzen retten.



Neue Icons sorgen bei Gobliins 2 für mehr Spielkomfort

GOBLIINS 2: THE PRINCE BUFFOON



Audienz beim Magier – der Teppichvorleger ist übrigens weitaus lebendiger, als man denkt

König Angoulafre hat jegliche majestätische Würde verloren; leiderfüllt greint er ins Taschentuch. Das Schniefen und Seufzen hat einen guten Grund, denn der einzige »Sproß seiner Lenden« ist dem guten Manne geraubt worden. Prinz Buffoon wurde in die Gefilde des Dämonen Amoniak entführt, wo der junge Mann nicht ganz freiwillig den vakanten Posten des Hofnarrs ausfüllen soll – wie erniedrigend! Da bei der Suche nach einem Rettungsteam Eile das Gebot der Stunde ist, darf man bei der Wahl der Möchtegernhelden nicht wählerisch sein. Zwei grundverschiedene Goblins werden mit der Rettung des Prinzen beauftragt: Fin-



IM WETTBEWERB

Willkommen in der Grauzone zwischen Denk- und Abenteuerspiel. Die beiden Goblins-Titel sind sehr eigenständige Mischungen aus diesen Genres, die durch die Animations-Gags einen zusätzlichen Originalitäts-Stoß erhalten. Wertungsvergleiche mit reinrassigen Denkspielen (Lemmings, The Humans) und Fantasy-Adventures (Kyrandia, King's Quest VI) dürfen an dieser Stelle natürlich nicht fehlen. Gobliins 2 konzentriert sich aufs Puzzleknacken und bietet eine heftige Ausprobier-Komponente mit verschärftem Schwierigkeitsgrad. Absolute Einsteiger sollten deshalb lieber zum Vorgänger greifen, der spielerisch etwas schwächer, aber auch leichter ist.

Spiel	Wertung
Lemmings	92
Legend of Kyrandia	77
GOBLIINS 2	**76**
The Humans	74
Gobliins	73
Kings Quest VI	61



ERSTE SCHRITTE

Hier ein paar Hinweise, um den ersten Abschnitt des Spiels zu lösen.

■ Flasche: Wurstdieb Winkle bezieht Prügel. Zum totlachen! Während die Schadenfreude wütet, kann Fingus die Flasche nehmen.

■ Wurst: Mit der Flasche zum Brunnen gehen. Fingus benutzt den Brunnen, Winkle hält die Flasche in den Wasserstrahl. Die Blumen gießen, ein Blümchen von Fingus pflücken lassen und dem dicken Mann geben – Schnarch! Vom Dach aus ist die Wurst jetzt mopsbar.

■ Stein: Der Frosch ist wasserscheu.

■ Zauberer: Rechts am Haus ist eine Sprosse, an der Fingus den Stein benutzt. Winkle aufs Dach klettern und in den Kamin hüpfen lassen. Im Haus angekommen auf den Schwanz des Tigers treten: Maul auf, Streichhölzer rausnehmen. Ein Feuerchen unterm Teekessel entzünden, Wasser hineingießen und warten, bis das Bild abblättert. Feuer ausblasen, Schlüssel nehmen und von Fingus an der Kuckucksuhr benutzen lassen. Winkle wartet unten und wirft den Stein auf den Bartschlüssel, mit dem die Kellertür draußen geöffnet wird.

■ Riese: Winkle würgt das Huhn, während Fingus ihm mit der Wurst eins überbrät. Winkle benutzt die Wurst anschließend mit dem Schlagloch; während der Bello abgelenkt ist, spaziert Fungus an ihm vorbei. Durch das Loch im Baum gehen, um einen Alternativdurchgang zu öffnen. Jetzt können beide Goblins zum Riesen marschieren. Holzhaufen anzünden, Ei braten und dem Riesen die Wurst sowie die Weinflasche aus dem Keller geben – geschafft.

Wurde ein Abschnitt geschafft, erscheint ein solches Zwischenbild



Die tragische Vorgeschichte wird im Intro ausgesprochen komisch dargestellt



HEINRICH LENHARDT

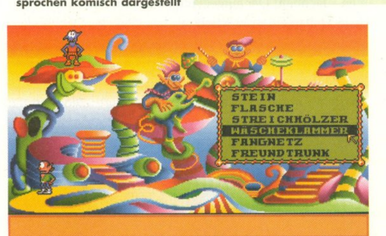
Die Puzzle-Komponente von Abenteuerspielen verquickt mit Tüfteleinflüssen und dem Ausprobier-Faktor, der sich aus der Interaktion der beiden Protagonisten ergibt – dieses akademisch anmutende Spielrezept geht bei Gobliins 2 deshalb auf, weil die Grafik unwiderstehlich niedlich ist. Bei so viel witzigen Animationen, humorigen Soundeffekten und putzigen Helden werden Sie zu einem regelrechten Dauerschmunzeln animiert. Längeres Verweilen bei diesem Programm führt auch zu fortgeschrittenem Stirnrunzeln, denn gegenüber dem Vorgänger haben die Programmierer die Puzzle-Daumenschrauben tüchtig angedreht. Mit Logik allein werden Sie schon bald fingernagelkauend in spielerischen Sackgassen landen; manchmal hilft nur das eher ziellose Ausprobieren aller möglichen Aktionen mit den beiden ungleichen Helden.

Einige spielerische Verbesserungen im Detail verhelfen Gobliins 2 zu einer höheren Wertung als dem Vorgänger. Durch das Wechseln zwischen mehreren Räumen können einige Puzzles in beliebiger Reihenfolge geknackt werden. Spielstände lassen sich jetzt speichern, per Joker-Icon bekommen Sie an manchen Stellen einen Tip und Ihre Helden können nicht mehr sterben, wenn etwas falsch gemacht wurde.

Einsteiger sind wegen des unterm Strich milderen Schwierigkeitsgrads mit dem ersten Gobliins-Titel besser bedient; Teil 2 ist ein Fall für Fortgeschrittene. Beide Titel haben einen fulminanten Fun-Faktor; dank des Spielwitzes sieht man gerne über einige Nachlässigkeiten bei der Logik hinweg.



Winkles Schwertstehl-Versuch in drei Akten – des Wächters Tiefschlaf war doch nicht ganz so tief...



Mit der rechten Maustaste rufen Sie das Inventar auf

gus ist ein lieber, schüchterner und schlauer Geselle, während sein Kumpel Winkle als freches Rauhbein gilt. Das ungleiche Gespann wird in ein Dorf nahe Amoniaks Schloß gezaubert; von hier aus muß es sich alleine seinen Weg bahnen. Wer vor Jahresfrist »Gobliins« (mit drei »i«) gespielt hat, ahnt schon, was ihm bei den Abenteuern der Slapstick-Kobolde in »Gobliins 2« (lediglich zwei »i«) erwartet: Knifflige Denksportaufgaben mit Adventure-Einschlag, gnadenlos komische Grafik und spielerische Gags in hemmungslosem Ausmaße.

Während Sie sich beim Vorgänger noch einzeln von Bild zu Bild vortasten mußten, ist Gobliins 2 in sieben Teilbereiche gegliedert. Diese Abschnitte umfassen in der Regel drei bis fünf Schauplätze, zwischen denen beliebig gewechselt werden kann. In Augenblicken höchster Not gewährt eine neue Hilfefunktion einen Hinweis zum momentanen Schauplatz. Um von einem Bild zum anderen zu gelangen, muß man nicht mühsam zum Bildrand tippeln; ein »Gehe nach«-Icon verkürzt jetzt den Weg. Um den Prinzen zu retten, knackt unser dynamisches Duo so manches Puzzle-Problem. Durch den Einsatz von Gegenständen und die Eigenarten der beiden Akteure läßt sich jedes Hindernis früher oder später bewältigen. Sie können per Anklicken jederzeit zwischen der Steuerung von Fingus und Winkle wechseln. Je nachdem, welchen Goblin man eine Aktion ausführen läßt, kann sie unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Klicken Sie z.B. mit Fingus im ersten Bild auf eine Wurst, die von einem feisten Mann gehütet wird, bittet unser Held mit höflichen Worten um eine milde Spende. Bei Winkle hat dieses Kommando ganz andere Auswirkungen: Er verzichtet auf rhetorische Feinfühligkeiten und versucht kurzerhand, die Wurst zu klauen. Gegen Ende des Spiels wird aus dem gemischten Doppel gar ein Trio Infernale. Sobald Sie Prinz Buffoon befreit haben und mit ihm die Flucht antreten, steht in den letzten Levels der extrem schusselige Königssprößling als Spielfigur unter Ihrer Kontrolle. **(hl)**



GOBLIINS 2: The Prince Buffoon

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	**Denkspiel**
Hersteller	**Coktel Vision**
Ca.-Preis	**DM 110,–**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuch-Abfrage**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Deutsch; befriedigend**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Grafik	**Gut**
Sound	**Gut**

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: 3,0 MByte

Besonderheiten:
Hilfefunktion gewährt eine beschränkte Anzahl von Tips.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.

76

ALONE IN THE DARK

Durch ein revolutionäres 3D-Grafiksystem fängt Infogrames die Geschehnisse seines Grusicals in verschiedenen raffinierten Blickwinkeln ein.



Der kleine Exorzist rät zum Einsatz einer Schrotflinte

Es war eine finstere stürmische Nacht, als Jeremy Hartwood zum Strang griff. Schon lange lebte der exzentrische Maler zurückgezogen in der einsamen Villa. Obwohl er als Sonderling galt, kommt Hartwoods Freitod ein wenig überraschend, zumal er keinen Abschiedsbrief hinterließ.

Gerüchte ranken sich um ein Dokument im Geheimfach des Klaviers, das auf dem Dachboden steht. Sie, der/die weltberühmte Privatdetektivin, werden beauftragt, sich im Derceto-Haus umzusehen. Ihre Schritte hallen in dem leeren Gemäuer wider; Dielenbretter geben unheimlich knarzend nach. Schließlich erreichen Sie den Dachboden, wo hinter dem Klavier tatsächlich ein Brief von Hartwood versteckt ist. Seine letzten Zeilen gemahnen an eine alberne Gruselgeschichte: Er habe die Mächte der Finsternis beschworen und sehe keinen anderen Ausweg mehr, um ihnen zu entkommen – lachhaft! Der aufgeklärte Held vom Dienst will gerade in Heiterkeit ausbrechen, als das Glas des Dachbodenfensters zersplittert. Eine geflügelte Kreatur mit vielen spitzen Zähnen und schlechten Manieren hat Sie anscheinend zum Mitternachts-Snack auserkoren...

Mit dem stimmungsvollen Action-Adventure »Alone in the



Das Benutzen von Gegenständen wird über ein einfaches Menü abgewickelt

Dark« beschert uns Infogrames eines der grafisch innovativsten PC-Spiele seit Origins »Ultima Underworld«. Sie steuern Ihren Helden per Tastatur durch die einzelnen Räume. Diese furchtbar banale Tätigkeit bekommt durch zwei optische Gags einen gewaltigen »Aha!«-Effekt verliehen. Zum einen werden alle Personen als 3D-Polygon-Objekte berechnet. Das bedeutet im Klartext, daß die Burschen alle etwas eckig aussehen, sich aber unheimlich geschmeidig animiert bewegen und stufenlos verkleinert oder vergrößert werden, wenn sie durch einen Raum spazieren. In jedem Zimmer sind außerdem zwei bis fünf unsichtbare »Filmkameras« untergebracht, die das Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln aufnehmen. Das Umschalten zwischen den einzelnen Perspektiven erledigt das Programm automatisch, wodurch dieser Effekt an einen gekonnten Filmschnitt erinnert. Anfangs wird dadurch die Orientierung etwas erschwert, aber man gewöhnt sich nach einer Weile an die

HEINRICH LENHARDT

Die Softwarefirmen spucken ja oft allzugroße Töne, wenn es um »Spiele mit Film-Qualität« geht. Alone in the Dark ist eines der wenigen Programme, das diesen Ansprüchen einigermaßen gerecht wird. Die Mischung aus fließender 3D-Animation und raffinierten Kamerawechseln sorgt auf Rechnern mit ordentlicher Prozessor-Power für beeindruckende Effekte. Zuschlagende Türen, urplötzlich auftauchende Monster und ein bedrohlicher Soundteppich lassen den Spieler so manches Mal aufschrecken. Jeder Schritt wird mit einem satten Digi-Knarzen begleitet; in der Ferne heult ab und zu ein nicht näher bestimmbares Wesen auf (Schauder!). Bei soviel gediegener Atmosphäre ist man natürlich kolossal motiviert, immer ein bißchen weiterzukommen, um neue Räume und frische Monster zu entdecken. Diesen Schuß Spannung hat das Programm auch nötig, denn die Puzzles reißen keine Grabsteine aus. Immerhin geht das spielerische Niveau übers obligatorische gründliche Absuchen hinaus. Mancher Gegenstand muß schon recht listenreich eingesetzt werden, um ein Hindernis zu überwinden.
Die Bedienung ist trotz des Verzichts auf Maus- und Joystick-Unterstützung recht angenehm; die deutsche Übersetzung der Spieltexte gibt keinen Anlaß zum Meckern. Die Komplexität ist mittelprächtig und wird durch so manchen übertrieben schweren Monsterangriff gestreckt. Was in dem klammen Gemäuer aber qualitativ geboten wird, ist schon sehr sehens- und spielenswert. Wenn Sie einen ausgewogenen Kompromiß zwischen Adventure-Grübelei und Action ebenso schätzen wie eine doppelte Portion gepflegtes Grusel-Feeling, werden Sie an diesem Spukhaus-Besuch Ihren Spaß haben.



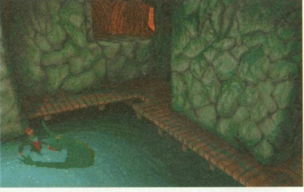
Die Polygon-Heldin zeigt dem Zombie, was ein forscher Fußtritt ist





Zwei Bilder aus ein und demselben Raum, die von verschiedenen Kameras eingefangen werden

wechselnden Blickwinkel. Das Spielprinzip bietet bodenständige Adventure-Grundelemente, die mit einigen Action-Prisen abgeschmeckt wurden. Sie drehen Ihre Spielfigur nach links und rechts durch Druck auf die entsprechenden Pfeiltasten;



Die Unterkellerung ist ein wenig feucht und der Tümpelbewohner recht zudringlich



IM WETTBEWERB

Beim Vergleich mit anderen Gruselspielen präsentiert sich Alone in the Dark in guter Form. Dank imposanter Technik und gekonnter Erschreck-Effekte rangiert das Programm vor der Gänsehaut-Konkurrenz. Der Schauderfaktor ist wesentlich eleganter als bei den Dampfhammer-Splatterbildern von Waxworks oder Elvira II; wahre Alpträume wie Darkseed sollte man ohnehin schnell vergessen. Spielerisch läßt sich Alone in the Dark noch entfernt mit dem Action-Adventure Another World vergleichen, das ebenfalls mit Polygon-Grafik arbeitet, aber nicht so gut aussieht und inhaltliche Defizite aufweist.

Spiel	Wertung
ALONE IN THE DARK	77
Elvira II: Jaws of Cerberus	68
Waxworks	64
Another World	58
Darkseed	37

ERSTE SCHRITTE

■ **Nichts los beim Klavier? Hartwoods Brief entdeckt man erst, wenn man ein wenig hinter dem Piano steht.**
■ **Ihnen fehlt ein Schlüssel? Für die Vase gilt das Motto »Scherben bringen Glück«.**
■ **Die Treppenhaus-Plagegeister lassen sich nicht besiegen? Hier muß geblendet werden; deshalb die beiden (nicht zerbrochenen!) kleinen Spiegel bei den Statuen absetzen.**
■ **Zu wenig Lebenspunkte? Bedienen Sie sich skrupellos des Schummel-Spielstands, den wir auf die Diskette zu dieser Ausgabe gepackt haben.**

gelaufen wird nach vorne oder rückwärts. Durch einen Doppelklick auf die Pfeil-nach-vorne-Taste sprintet der Polygon-Held geschwind durch das Szenario; an einigen Stellen im Spiel muß man auch ein gutes Timing beim Springen beweisen. Welche Tätigkeit Sie durch Drücken der Leertaste auslösen, wird in einem Menü bestimmt, das per RETURN auf den Bildschirm gezaubert wird. Hier sehen Sie alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen und deren Verwendungsmöglichkeiten. Außerdem hat man die Wahl zwischen den Tätigkeiten »Kämpfen«, »Bewegen/Öffnen«, »Schließen« und »Verschieben«. Wenn Sie einen neuen Raum erforschen, sollten Sie z.B. alle Gegenstände erst einmal untersuchen. Aber Hoppla, ein Zombie kommt durch die offene Tür spaziert! Schnell auf »Kämpfen« wechseln; die Leertaste löst nun in Verbindung mit den Cursortasten Boxhiebe und Fußtritte aus, um den Bösewicht zu vertrimmen. Haben Sie eine Waffe wie einen Säbel oder ein Gewehr gefunden, lassen sich die Monster damit natürlich viel effektiver bekämpfen. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel hat unser Held eine bestimmte Anzahl von Lebensenergiepunkten, die bei jedem eingesteckten Hieb schrumpft. Rutscht die Vitalität auf Null, segnet er folgerichtig das Zeitliche. Durch den Rückgriff auf gespeicherte Spielstände lassen sich die Folgen solcher widrigen Begebenheiten rasch beseitigen. **(hl)**

ALONE IN THE DARK

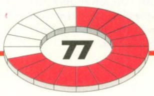
❏ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	❏ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	**Action-Adventure**
Hersteller	**Infogrames**
Ca.-Preis	**DM 130,–**
Kopierschutz	**erträgliche Handbuchabfrage**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Deutsch; gut**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Grafik	**Sehr gut**
Sound	**Gut**

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5,8 MByte

Besonderheiten:
Automatischer Wechsel zwischen verschiedenen 3D-Blickwinkeln.

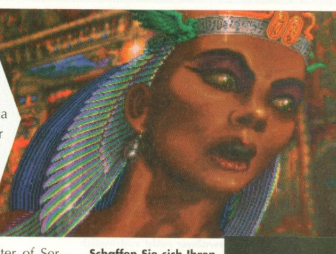
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.



DAUGHTER OF SERPENTS

Ein mysteriöser Mord im ägyptischen Alexandria ist Anlaß für ein aufregendes Abenteuer. Gehen Sie auf die Suche nach dem vergessenen Cthulhu-Mythos.

Alexandria im Jahre 1920. Nichtsahnend verlassen Sie im Hafen Ihr Schiff, um eine interessante Studienreise zu beginnen, als urplötzlich ein Mitreisender von einem Einheimischen erstochen wird. Die Polizei ist wachsam und eröffnet sofort das Feuer auf den Mörder. Da geschieht das Unglaubliche: Noch bevor der augenscheinlich verrückte Ägypter zu Boden sinkt, verwandelt er sich in ein echsenähnliches Wesen. Unvermittelt werden Sie in die Mystik eines längst vergessenen Kultes hineingezogen, was so manche Gefahr in sich birgt. Ungewöhnlich an dem Abenteuerspiel »Daughter of Serpents« ist, daß Sie als Spieler verschiedene Berufe annehmen können. Das Handbuch verspricht, daß der Verlauf der Geschichte je nach Berufszweig anders verläuft. So dürfen Sie zum Beispiel als Ägyptologe, Mystiker oder einfach nur als simpler Handlungsreisender auftreten.



Der Sieg über die schöne aber gefährliche Widersacherin ist für erfahrene Abenteurer kein Problem

Schaffen Sie sich Ihren eigenen Charakter mit speziellen Fähigkeiten, was Ihnen im Spiel allerdings nicht sonderlich viel weiterhilft



Ausgehend vom Savoy Hotel in der Innenstadt führt die Reise an die längst vergessene Kultstätte der Schlangenmenschen

Sie untersuchen vorhandene Gegenstände direkt durch Anklicken, während Sie in einem speziellen Manipulations-Modus gefundene Objekte miteinander kombinieren. Gespräche mit anderen Personen erfolgen mit Sprechblasen. Gelegentlich erscheinen Begriffe oder Ausdrücke in roter Schrift, die angeklickt werden dürfen. Sie ermöglichen Entscheidungen oder das Fragen nach näheren Details. Schauplatz der Schlangen-Episode ist das Alexandria der 20er Jahre. Eine authentische Stadtkarte ist vorhanden, auf der wichtige Örtlichkeiten markiert sind. Sie können per Mausklick unmittelbar angefahren werden. Überdies notiert das Programm alle wichtigen Informationen in einem schön gemachten Notizbuch automatisch mit, so daß Ihnen auf Ihrer Reise durch die ägyptische Mythologie kein Detail entgeht. **(mt)**

MICHAEL THOMAS

Diesem Spiel werden nur absolute Einsteiger in Sachen Adventures etwas Spielspaß abringen können. Jeder Schritt wird Ihnen peinlichst genau von den in der Handlung vertretenen Personen erklärt. Entscheidungen sind nur selten zu treffen und haben oftmals keine sonderliche Auswirkung auf den Ablauf der Story, da grundsätzlich immer jemand zugegen ist, der gegebenenfalls die richtige Wahl für Sie trifft. Da hilft es auch nichts, in der nächsten Spielrunde einmal einen »Charakter« (wenn man ihn so nennen kann) mit anderen Fähigkeiten zu wählen. Der grundsätzliche Handlungsstrang bleibt immer gleich; was sich ändert, sind lediglich einzelne Texte in den Sprechblasen.
Beim Spielen von Daughter of Serpents hatte ich den Eindruck, als Unbeteiligter in einem Spielfilm zu sitzen — noch dazu in einem nicht besonders guten.

DAUGHTER OF SERPENTS

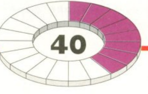
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Millenium
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 18 MByte

Besonderheiten: Leicht abgewandelte Handlung, wenn Sie mit verschiedenen Charakteren spielen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

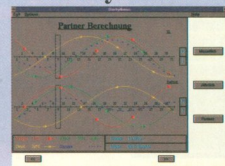


Happy Windows Collection

Für Microsoft Windows 3.0 und 3.1

Biorhythmus

Lernen Sie sich selbst besser kennen! Das Biorhythmus-Programm verrät Ihnen alles über Ihre körperliche, seelische und geistige Befindlichkeit. Sie brauchen nur Ihr Geburtsdatum einzugeben und bekommen Ihre persönlichen Biorhythmuskurven auf dem Bildschirm angezeigt und in excellenter Qualität ausgedruckt. Jetzt auch mit Partner-Berechnung ...

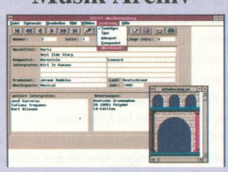


Im Tal der Könige

Vier herrliche Windows-Spiele für jedes Alter: spaßig, kurzweilig und verzwickt. Sie erproben die Geschicklichkeit und Intelligenz, die Fantasie und Logik. "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twixt" und "Mini-Scrabble" – ein Spiele-Set für die ganze Familie.

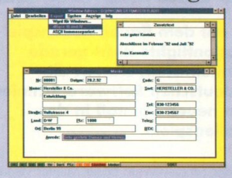


Musik-Archiv



Kennen Sie noch alle Hitparaden-Stürmer und die Goldies der Oldies, oder wissen Sie noch, wann Karajan seine letzte Symphonie aufgenommen hat? Machen Sie sich doch zum Musikexperten, indem Sie ein für alle Mal Ihr persönliches Archiv anlegen. Sie verwalten damit Ihren gesamten Plattenbestand und können ein extra Musiklexikon anlegen.

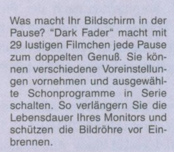
Adressen-Manager

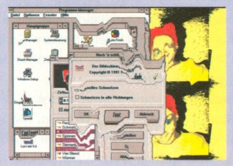


Legen Sie Wert darauf, ein Profi-System zum Low-Cost-Preis zu erwerben? Z.B. per Knopfdruck sortieren, praxisorientierte Suchfunktionen, einkopieren in Arbeitstext, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck, unbegrenzte Datenmenge, Datenschutz, Zusatztext, Freitext-Recherche, vorläufiges Löschen, Wiederherstellen, Schrifteinstellung beim Druck, u.v.a.m.

Bildschirm-Schoner

Was macht Ihr Bildschirm in der Pause? "Dark Fader" macht mit 29 lustigen Filmchen jede Pause zum doppelten Genuß. Sie können verschiedene Voreinstellungen vornehmen und ausgewählte Schonprogramme in Serie schalten. So verlängern Sie die Lebensdauer Ihres Monitors und schützen die Bildröhre vor Einbrennen.





Literatur-Verwaltung

Jetzt haben auch "Leseratten" Spaß am Computer! Diese neue Datenbank ist geeignet, Schriftstücke jeglicher Art systematisch zu verwalten. Katalogisieren Sie Ihren gesamten Lesestoff! Recherchieren Sie schnell und zuverlässig. Bibliographieren Sie nach modernen Gesichtspunkten. Zum schnellen Wiederfinden genügt ein Tastendruck.



Icon Designer

Für das persönliche Outfit Ihrer Windows-Oberfläche: Icons gestalten und einbinden. Und das gibt's nur hier: Mit der Maus fangen Sie einfach ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon Designer nach!! Das ist der einfachste Weg, Windows und die Icons zu verschönern.

Mega-Album 1

Mit diesem elektronischen Fotoalbum bringen Sie Ordnung in Ihre Grafikdateien. Sie können beliebig viele Grafiken der Formate WMF, PCX, GIF und BMP zu sogenannten Alben zusammenfassen und jede Grafik mit Angaben über Motiv, Thema, Ort und so weiter versehen. Diese zusätzlichen Angaben werden in einer Datenbank abgelegt, in der Ihnen komfortable Suchfunktionen zum Auffinden bestimmter Grafiken zur Verfügung stehen. Ein Muß für jeden Grafik-Fan!

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft. Händleranfragen erwünscht.

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 4,– bzw. für das Ausland DM 6,– Porto und Verpackung.

Briefmarken-Verwaltung

Kataloge enthalten immer nur Standardwerte. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, jede Ihrer wertvollen Marken mit einem extra Datenblatt zu versehen. Sie halten Infos fest, die nur Sie kennen, und beschreiben die spezifischen Merkmale Ihres Unikates. So wird Ihre Wertanlage transparent und kalkulierbar. Mit jedem Datenblatt können Sie sogar ein Bild verknüpfen.

Video-Verwaltung

Sie haben tolle Home-Videos, Kino-Klassiker und Dokumentarfilme – fragt sich nur, wo sich die guten Stücke befinden und wer wann wo mitgespielt hat. Hier haben Sie die Datenbank für das private Filmarchiv: ausfüllen, auswählen, sortieren, filtern, suchen und finden, drucken, exportieren und Bilder verknüpfen! Überblick im Handumdrehen.

Diaschau

Sie möchten Ihre Geschäftsberichte mit eindrucksvollen Grafiken unterlegen? Oder den Neid der Daheimgebliebenen mit den elektronisch konservierten Bildern Ihrer Weltreise schüren? Dann bringt Diaschau auch die unterschiedlichsten Bildformate (BMP, PCX, WMF, GIF, TGA, IMG, EPS und TIF) unter einen Hut – in beliebiger Reihenfolge und mit allem Komfort.

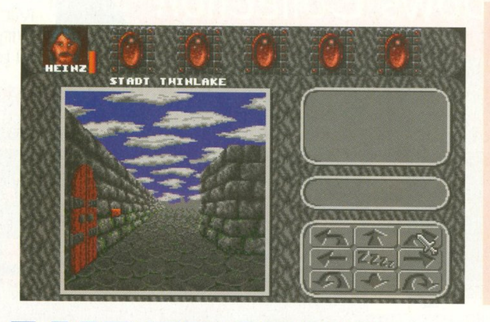
Jedes Programm nur DM

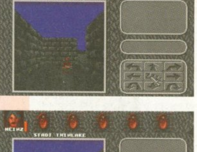


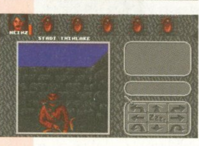
(unverbindliche Preisempfehlung)

DMV-Verlag · Postfach 250 · W-3440 Eschwege
Tel.: (05651) 809-0 · Fax: (05651) 809-430









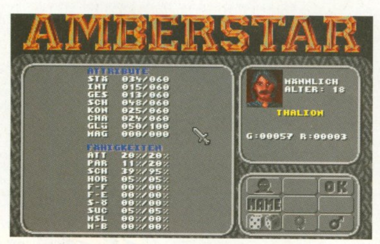
Das arme Würstchen im Hintergrund scheint seine Beine verloren zu haben. Auch von der Nähe betrachtet wirkt der nun offensichtlich als Ranger erkennbare Wicht äußerst mickrig.

AMBERSTAR

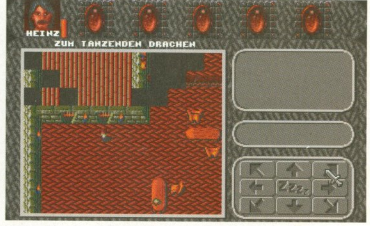
Obgleich sie mit dem flauen Rollenspiel-Versuch »Dragonflight« nicht gerade Lorbeeren einheimsten, starten die Macher der deutschen Software-Schmiede Thalion einen neuen Vorstoß in das Genre der Rollenspiele.

Es ist wie in jeder Fantasy-Welt: böser Magier versucht, gute friedvolle Ureinwohner zu unterjochen. Der Fiesling bei »Amberstar«, dem neuen Rollenspiel von Thalion heißt Tarbos, Gott des Chaos. Weitere Einzelheiten dieser packenden Geschichte können Sie auf gut 79 theatralischen Seiten im Handbuch nachlesen. Will man den Verheißungen der Verpackung Glauben schenken, so warten ein fesselnder Spielablauf, ein komplexes Dialogsystem, allerhand Magie, mehr als 1,5 MByte brillante Grafiken und atmosphärische Musikuntermalung auf den erwartungsvollen Rollenspiel-Fan. Nach der Installation des Spiels geht es zunächst an die Schaffung eines Charakters mit all seinen Attributen wie Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Konstitution, Charisma und Glück. Sie alle werden per Zufall ausgewürfelt. Die zusätzlichen Fähigkeiten, wie Angriff, Parade, Schwimmen, Horchen, Fallen finden, Fallen entschärfen, Spruchrollen lesen und Magie benutzen, müssen hingegen während des Spielablaufs entwickelt werden. Auch die Berufsklasse, wie Kämpfer, Paladin, Mönch oder Magier wird erst durch den Beitritt in die entsprechende Gilde besiegelt. So bleibt Ihnen neben dem Auswürfeln der Attribute, dem Festlegen von Geschlecht und Namen lediglich die Wahl eines Charakter-Portraits. Obgleich Sie eine komplette Party bestehend aus maximal sechs Mitgliedern steuern können, erlaubt es der Charakter-Generator nur, eine einzige Spielfigur zu erschaffen. Die übrigen Abenteurer müssen Sie während Ihrer Streifzüge durchs Land mittels geschickter Dialoge anheuern. Genießen Sie den Anblick des Charakter-Editors, da Sie ihn später nicht mehr zu Gesicht bekommen. Er wird lediglich unmittelbar nach der Programminstallation aufgerufen. Sollten Sie auf die Idee kommen, das Spiel mit einem frischen Charakter von vorne beginnen zu wollen, müssen Sie Amberstar erneut auf Festplatte installieren.

So stapfen Sie zunächst mutterseelenallein durch die garstige Welt von Lyramion, die wechselweise in 2D-Sicht à la Ultima oder aus dem 3D-Blickwinkel Ihres Abenteurers gezeigt wird. Wann welche Darstellung zum Zuge kommt, ist von den Örtlichkeiten abhängig und scheint zuweilen von den Programmierern nach dem Zufallsprinzip ausgewählt worden zu sein. Gleichgültig in welchem Modus Sie



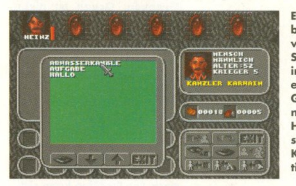
Sehen Sie sich den Charakter-Generator genau an, denn Sie werden ihn nur nach der Installation zu Gesicht bekommen



Schmucklos und unanimiert stakst unser Held durch die 2D-Darstellung von Amberstar



Die Mapping-Funktion zeichnet alle Schritte der Party automatisch mit



Eine Dialogbox, die alle wichtigen Stichworte innerhalb eines Gesprächs notiert, ist Hauptbestandteil des Konversations-Modus

sich befinden, steuern Sie Ihre Charaktere über neun Icons, die entweder per Maus angeklickt oder mit den Tasten des Zehnerblocks aktiviert werden. Sie haben je nach Gegebenheit verschiedene Funktionen. So dienen sie einmal der Fortbewegung, ein anderes Mal wählt man damit Aktionen wie zum Beispiel Lauschen, Suchen und Sprechen. Reichen die neun Icons nicht für alle möglichen Tätigkeiten aus, so muß der Schaltersatz durch Anklicken gewechselt werden. Diese Vorgehensweise ist meist sehr unpraktisch, man muß zum Beispiel stets zwischen Bewegungs- und Aktions-Icons hin- und herschalten. Wenn Sie direkt auf das Portrait eines Charakters klicken, erscheint der Attribut-Bildschirm, der alle wichtigen Daten des Abenteurers anzeigt. Ein weiterer Mausklick gibt dessen Ausrüstung frei. Hier können Sie Rüstungen und Waffen an- oder ablegen, Objekte benutzen oder an andere Mitglieder der Gruppe weitergeben.

Erfahrungspunkte winken vornehmlich durch das Filetieren von Monstern, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Sichtmodus schon von Weitem erkennbar sind. Bahnt sich eine Auseinandersetzung an, können Sie sich für Angriff oder Flucht entscheiden. Im Kampfmodus bietet Amberstar neben einem Situations-Sichtfenster auch einen taktischen Bildschirm, auf dem Sie ihre Angriffsstrategien planen sollen. Dort legen Sie fest, welcher Charakter welches Monster mit welcher Methode – pure Gewalt oder gewitzte Magie – das Fürchten lehren soll. So richtig taktisch geht es allerdings nicht zu, da zwischen den Gegnern eine unsichtbare Trennlinie exisitert, die von keinem übertreten werden darf. Aktionen wie Anschleichen oder Umzingeln sind dadurch unmöglich. Nicht immer ist es sinnvoll, die Gegenseite rigoros niederzuschlachten. Viele Wesen im Lande Lyramion sind gerne zu Gesprächen bereit, die man im Dialog-Modus des Spiels vornimmt. Aus einer Tabelle können Sie dazu bestimmte Schlüsselworte auswählen, nach denen Sie Ihr Gegenüber befragen wollen. Sollten während eines Gesprächs wichtige Stichworte fallen, werden sie automatisch in die Dialogtabelle übernommen. Unseligerweise listet Amberstar stets alle Worte auf, ungeachtet dessen, mit welcher Person Sie gerade sprechen. Zudem werden Schlüsselworte, die etwa durch das Lösen einen Rätsels unwichtig geworden sind nicht mehr aus der Liste gestrichen. Die Folge: der Inhalt des Dialogfensters wächst und wächst und wächst... Neben wildem Gemetzel und Smalltalk bietet Amberstar natürlich auch allerlei Schätze und Artefakte, die nur darauf warten, eingesackt zu werden. Aber Vorsicht: die Schlösser sollten vorher auf Fallen untersucht werden. **(mt)**



MICHAEL THOMAS

Angesichts all der neuen Rollenspiele, die in letzter Zeit unser Herz erfreuten, kann man zu Amberstar nur sagen: dürftig, dürftig. Obgleich man der Story durchaus ein gewisses Maß an Komplexität zugestehen muß, haftet dem Spiel dennoch ein fader Beigeschmack an. Dies ist in erster Linie der technischen Realisierung zuzuschreiben. So zum Beispiel der unsinnige Mischmasch aus 3D- und 2D-Modus oder die unvorteilhafte Steuerung über die neun Icons, die stets Ihre Bedeutung wechseln. Ein gutes Stück besser als bei Dragonflight, aber immer noch nicht flexibel genug ist der Kampfbildschirm mit dem Pseudo-Taktikfenster gelungen. Den wahrlich größten »Gag« aber leistete man sich mit dem Charakter-Generator, der grundsätzlich nur direkt nach der Installation des Programms erreichbar ist.

Auch die Grafik trägt nicht gerade zur Motivation bei. Im 2D-Modus fühlt man sich in die Zeiten von »Ultima II« zurückversetzt, während man im 3D-Sichtfenster glaubt, eine frühe PC-Umsetzung von »Bard's Tale I« vor sich zu haben. Auch die anderen grafischen Details wirken phantasielos und unbeholfen gezeichnet. Fazit: Ein eher frustrierendes Programm nur für Freaks, die sich ungeachtet von Steuerung, Grafik und Sound mit jedem Rollenspiel herumschlagen.



IM WETTBEWERB

In unserer Vergleichstabelle muß sich Amberstar mit dem vorletzten Platz begnügen, da es bezüglich Steuerung, Grafik und Sound schlichtweg nicht mithalten kann. Zudem glänzt das Programm in den Bereichen Charakter-Fähigkeiten und Magie nicht gerade mit Flexibilität. Einige Pluspunkte seien Amberstar in Sachen Größe und Umfang zugestanden. Hier hat man einiges zu knabbern, sofern man genügend Motivation für das Spiel aufbringen kann.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	79
AMBERSTAR	**54**
Dragonflight	46



AMBERSTAR

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Thalion
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 1 MByte
Festplattenplatz: ca. 3,2 MByte

Besonderheiten:
Komplett deutsches Rollenspiel.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

54

Auch Film-Flops sind nicht vor Spiele-Adaptionen sicher. Aus dem Zeichentrick/Realfilm-Reinfall Cool World bastelte Ocean ein Allerwelts-Actionspiel.

COOL WORLD

Die Karte verrät, welche Tür Sie als nächste ansteuern sollten



HEINRICH LENHARDT

Angesichts des Niedergangs der Filmvorlage hielt sich die Motivation bei dessen Spielumsetzung anscheinend in Grenzen. Ocean ist nicht mehr eingefallen als ein Action-Allerlei, gegen das jede Commander-Keen-Episode aus dem Shareware-Bereich ein Schatzkästlein an Spielwitz ist.
Die Grafik ist am unterkühlten Spielwitz von Cool World unschuldig. Sie strotzt zwar nicht gerade vor Originalität, ist aber in einigen Sub-Levels recht hübsch gezeichnet und auch das Scrolling kann sich sehen lassen. Doch dem völlig uninspirierten Spielablauf merkt man an, daß dieser Titel eine kurzfristige Auftragsarbeit war (Firmenchef zu den Programmierern: »Ich habe gerade eine neue Filmlizenz gekauft; seid mal schnell kreativ und macht dazu ein Spiel«). Der Versuch, ein wenig von Videospiel-Hits wie »Sonic the Hedgehog« abzukupfern, ging daneben.
Zu wenig Abwechslung und ständige wirre Gegnerattacken machen Cool World zum zweifelhaften Vergnügen. Für zehn Minuten zwischendurch ein gerade noch erträgliches Programm, aber langfristig bekommen Sie hier fürs liebe Geld viel lahmen Leerlauf geboten.



Auf der Straße müssen Sie zunächst genug Geld einsammeln, um einen der Sub-Levels betreten zu dürfen

Anleitungen sind im allgemeinen dazu geschaffen, erklärend zu wirken und dem Spieler Ratlosigkeit oder Konfusion zu ersparen. Daß man mit der Dokumentation auch einen gegenteiligen Effekt bewirken kann, beweist die jüngste Filmumsetzung von Ocean. Hier wird der Spielinhalt von »Cool World« in folgendem Satz zusammengefaßt: »Harris muß sich zunächst über die Straßen der Cool World zu den Störungen begeben, dabei auf Doodles schießen und Münzen sammeln, um mit Hilfe von Bestechungen durch die Tür dieses Levels zu kommen« – wie bitte? Als mildernden Umstand muß man hervorheben, daß der Anleitungsautor einen Schicksalsschlag verdauen mußte. Cool World ist nämlich eine furchtbar aufwendige, aber auch furchtbar gefloppte Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm; quasi eine Art »Roger Rabbit« für Arme.

Zurück zum Wirrwarr-Spielgeschehen, das sich beim Ausprobieren auf überschaubare Dimensionen reduziert: Sie laufen über Straßen, schießen die herumhüpfenden Doodles ab und sammeln Münzen auf. Hinter Türen lauern Sub-Levels, die wiederum in mehrere Etappen unterteilt sind, in die man durch das Betreten von braunen Wirbelwinden gelangt. Ein Blick auf die Karte zeigt den Weg zur nächsten offenen Tür. Hier angekommen, schießt man schnell noch ein paar Comicgegner ab, um den Bakschisch für den Eintritt entrichten zu können. **(hl)**

Die Mischung aus Jump-and-Run und Action leidet unter dem übertrieben hektischen Gegner-Ansturm



COOL WORLD

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

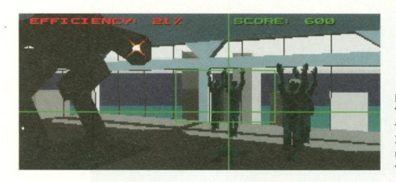
Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2,0 MByte

Besonderheiten:
Der Spiele-Flop zum Film-Flop – wie passend.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

34



Roboter und Terroristen sind willkommene Ziele; Geiseln sollte man hingegen verschonen

Halb Mensch, halb Maschine, aber voll engagiert im Mieterschutzbund: Robocop hilft den Armen der Stadt, deren Wohnungen abgerissen werden sollen.

ROBOCOP 3

Detroit in naher Zukunft. Verbrechen gibt es nur noch wenige, denn Robocop räumt unter den Gangstern gnadenlos auf. Der Super-Polizist, halb Mensch und halb Maschine, ist eigentlich drauf programmiert, dem Gesetz und den Befehlen seiner Schöpfer zu gehorchen. Doch als wehrlose Familien aus ihren Wohnungen vor die Tür gesetzt werden, bricht seine menschliche Seite durch. Robocop schlägt sich auf die Seite der Rebellen, die gegen die allmächtige Firma OCP kämpfen; denn OCP läßt ganze Stadtteile einfach von paramilitärischen Truppen räumen, um dort die Luxus-Wohngegend Delta City zu errichten.

»Robocop 3« kann auf zwei verschiedene Weisen gespielt werden: In einem Action-Modus lassen sich fünf Action-Szenen direkt anwählen. Im Movie-Modus gibt es zwar nahezu die selben Actionszenen, allerdings sind sie durch eine Rahmenhandlung verknüpft und müssen deswegen in fester Abfolge durchgespielt werden. Neben einer Auto-Verfolgungsjagd gibt es mehrere Szenen in denen Robocop durch Gänge läuft und auf Verbrecher und Terroristen schießen muß; trifft er auf Zivilisten, gibt es Energieabzug. Außerdem darf sich Robocop noch einen Raketenrucksack umschnallen und fliegend gegen Panzer und Hubschrauber kämpfen. Zuletzt wartet noch ein Duell mit einem japanischen Robocop-Samurai-Nachbau. Die einzelnen Spielsequenzen sind durch filmähnliche Grafiken und Nachrichten aus einem Fernsehstudio verbunden. Alle Teile werden in 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die schon auf 80286-Computern beachtliche Geschwindigkeit erreicht, aber dafür nicht sonderlich komplex ist. Robocop 3 soll übrigens im Laufe des Jahres auch als Film in die Kinos kommen; hier hat es ein Softwarehaus einmal Mal geschafft, mit dem Spiel früher fertig zu sein, als das Filmteam mit der Vorlage. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Die Programmierer von Robocop 3 hatten schon mit »Epic« bewiesen, daß sie von schneller 3D-Grafik eine Menge verstehen – von Spieldesign aber herzlich wenig. Robocop 3 ist eine Sammlung langweiliger Actionszenen mit spielerischen Mängeln ohne Ende. Ein roter Faden ist kaum zu erkennen, außerdem lassen die Programmierer den Spieler (wie schon bei Epic) über das Ziel im unklaren, so daß man erstmal rausknobeln muß, was beispielsweise bei der Verfolgungsjagd zu tun ist (nicht den Wagen verfolgen, sondern zu einem bestimmten Ort auf der Landkarte fahren). Die Gegner verhalten sich dabei nicht, wie man es erwartet: Autos fahren beispielsweise keine Kurven, sondern drehen sich quasi auf der Stelle um 90 Grad; das eigene Auto muß hingegen richtig gelenkt werden. Hat man im Action-Modus alle fünf Szenen an- oder durchgespielt (sie sind alle sehr einfach und teilweise im ersten Versuch zu schaffen), ist die Motiviation, alles nochmal im Movie-Modus zu erleben, gleich Null.
Zu guter Letzt jagt in der deutschsprachigen Fassung eine Schlampigkeit die andere: Umlaute fehlen, Sätze hören mittendrin auf oder haben keinen Anfang und so mancher Text ist nur Sekundenbruchteile auf dem Bildschirm zu sehen und somit kaum lesbar. Auf solche »Übersetzungen« können wir wirklich verzichten.



Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Robocop mit seinem fabrikneuen Raketenrucksack

In den Zwischensequenzen ist kaum ein deutscher Satz fehlerfrei

ROBOCOP 3

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5,5 MByte

Besonderheiten:
Jede Action-Sequenz ist direkt anwählbar

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA

36

Was uns die Terminator-Kinofilme verschweigen, bringt dieses Spiel auf den Bildschirm: den Krieg der Menschen gegen die Computer.

Unter der menschlichen Hülle verbirgt sich ein metallener Terminator

TERMINATOR 2029

Filmfreunde kennen den Terminator, den Roboter aus der Zukunft, der in unserem Zeitalter die Mutter des Rebellenchefs John Connor umbringen soll. Connor leitet nämlich den Widerstand der Menschen gegen den Supercomputer Skynet, der die organischen Lebensformen ausrotten will. Während die beiden Kinofilme über die durch die Zeit zurückgereisten Terminatoren informieren, zeigt uns dieses Spiel, wie es im Los Angeles des Jahres 2029 während des Kriegs gegen Skynet aussieht. Sie schlüpfen in die Rolle eines Soldaten, der mit einem speziellen Kampfanzug ausgerüstet ist. Mit Computern, Kraftverstärkern und Panzerung bepackt kann man es mit jedem Terminator aufnehmen. Derart hochgerüstet müssen Sie insgesamt 19 Missionen durchstehen, um der verzweifelten Menschheit wieder eine Zukunft zu sichern.

Terminator 2029 ist eine Mischung aus Action- und Rollenspiel. Wie bei Rollenspielen bewegen Sie Ihre Spielfigur kästchenweise und mit 90-Grad-Drehungen über das Spielfeld. Ihre Waffen feuern Sie aber mit der Maus fein gesteuert und in Echtzeit ab. Eine Karte der Umgebung sowie ein Radar-Bildschirm warnen Sie vor Gefahren. Nach erfolgreichen Missionen gibt es nicht nur Beförderungen; auch das Arsenal erweitert sich um den immer schwerer werdenden Missionen gerecht zu werden. Bis zu sechs verschiedene Systeme können an die Kampfrüstung gebaut werden; neben Lasern und Raketen stehen auch zusätzliche Computer, ein Wunderdoktor oder ein Schildgenerator zur Verfügung. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Nach den ersten kläglichen Versuchen kommt man recht schnell auf die Tricks von Terminator 2029: immer wieder eine ruhige Ecke suchen und zur Selbst-Reparatur schreiten. Wer sich Zeit läßt (außer in Missionen mit Zeitlimits) und öfter mal wegrennt, anstatt weiter zu ballern, der sollte die Aufträge recht problemlos schaffen.

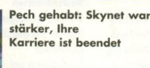
Die ungewöhnliche Verquikkung von Rollen- und Actionspiel hat allerdings gewaltige Nachteile. Während sich alle Gegner problemlos und »kurvig« an sie ranschleichen, dürfen Sie nur fünf Meter lange Schritte machen und 90-Grad-Drehungen durchführen. Die Folge: Ständig gibt es tote Winkel, in die man nicht gucken und feuern kann. Stufenlose Steuerung wie bei Ultima Underworld ist für diese Art von Spiel eigentlich notwendig. Hinzu kommt, daß die Grafik auf Dauer eintönig ist und so viel Platz auf der Festplatte nicht verdient.

Einen gewissen Einstiegsspaß kann man Terminator 2029 nicht absprechen, doch schnell wiederholt sich das Geschehen und Langeweile macht sich breit.

Das tolle Thema und die guten Ansätze wurden leidergrößtenteils verschenkt.



Die Chef-Technikerin entwickelt neue Waffen



Pech gehabt: Skynet war stärker, Ihre Karriere ist beendet



TERMINATOR 2029

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 12,1 MByte

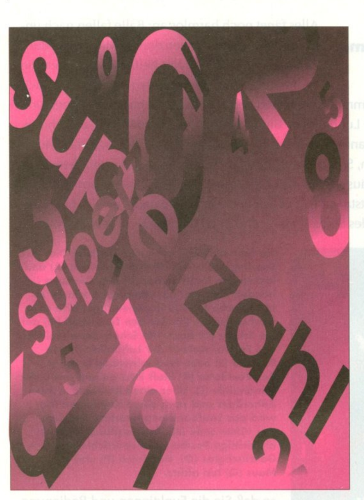
Besonderheiten:
Die Festplatten-Installation dauert ein knappes halbes Stündchen

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

54

Lotto-Manager

Das Programm, das Ihrem Glück auf die Sprünge hilft



Der Lotto-Manager gibt Ihnen die entscheidenden Hilfestellungen, damit auch Sie den langersehnten Volltreffer im Lotto landen können. Egal ob Sie regelmäßig und mit mehreren Reihen Lotto spielen, VEW-Systeme abgeben oder sich einer Tippgemeinschaft angeschlossen haben, der Lotto-Manager ermittelt Ihnen die Gewinne aus bis zu 500 Tippreihen pro aktueller Ziehung. Bequemer geht es nicht!

- statistische Auswertung aller Lottoziehungen seit 1955
- Berücksichtigung aller Ziehungsarten
- Superzahlstatistik
- grafische Darstellung der Statistiken
- Tippvorschläge nach statistischen Vorgaben
- Zufallszahlen
- Verwaltung von 500 Tippreihen pro Ziehung
- Gewinnermittlung für Systemspieler

Systemvoraussetzungen: Festplatte, VGA-Grafikkarte, IBM kompatibler PC/AT

Bestell-Nr.: 23010 (5 1/4")
Bestell-Nr.: 23011 (3 1/2")

Lotto-Manager DM **69,–***

Bundesliga Total + Sport-Tabellen-Manager DM **69,–***

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 4,– bzw. für das Ausland DM 6,– Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.
Händleranfragen erwünscht.

DMV-Verlag · Postfach 250 · W-3440 Eschwege
Tel.: (05651) 809-0 · Fax: (05651) 809-430



Per Anhalter durch die Fraktale



Noch nie war es so aufregend, fraktale Grafiken zu erzeugen. Noch nie war es so einfach, spannende Computer-Animationen zu produzieren. Mit vollautomatischer Berechnung fliegen Sie durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Stellen Sie mit dem integrierten Slideshow-Generator herrliche Bilder zu einer eleganten Non-Stop-Filmpräsentation zusammen – der Publikumserfolg ist Ihnen sicher.

Fraktal-Animator 3D

69,– DM*

- Rasend schnelle Bildberechnung
- Zwei Animationsverfahren
- 3D- und Kugelprojektion
- Bis zu 50 Bilder/Sekunde!!
- 32-Bit- und Coprozessor-fähig
- Bildgröße bis 800 x 600 Punkte
- PCX-Bildexport
- Diashow- und Filmerstellung

Für PCs mit Festplatte und EGA/VGA-Karte

Navigator 4.5
Der Lotse für den MS-Flugsimulator III und IV 69,— DM*



* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 4,— bzw. für das Ausland DM 6,— Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Händleranfragen erwünscht.

DMV-Verlag • Postfach 250 • W-3440 Eschwege
Telefon: (0 56 51) 809-0 • Telefax: (0 56 51) 809-430



THE INCREDIBLE MACHINE

Die unglaubliche Maschine macht aus physikalischen Problemen ein amüsantes Denkspiel.

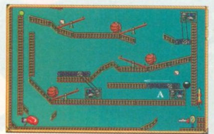
Alles fängt noch harmlos an: Bälle fallen nach unten und in kleinen Käfigen drehen Mäuse ihre Runden in einem Laufrad. Mit Keilriemen können die Laufräder Fließbänder steuern. Nach und nach kommen aber immer verrücktere Elemente dazu. Zuerst sind es Luftballons, Bindfäden, Scheren und Boxhandschuhe. Spannend wird es dann mit Schaltern, Generatoren, Motoren, Solarzellen und Ventilatoren. Schließlich tauchen noch Mäuse, Katzen und Fische im Goldfischglas auf, sowie Dynamitstangen, Revolver und Affen auf einem Trimm-Dich-Rad. Jedes Spielelement wird in einem eigenen Level eingeführt, so daß Sie die Funktionen und Bedienung lernen können. Erst wenn alle Elemente einmal auf die direkte Art eingesetzt wurden, gehen die richtigen Puzzles los. Jetzt heißt es zweckentfremden und improvisieren.

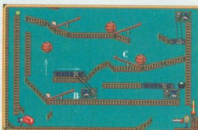
Ein Schnelldurchlauf durchs Titelbild: Die Bowlingkugel (A) fällt auf die Wippe (B) und löst so den Lichtschalter (C) aus. Die Lupe (D) bündelt das Licht der Lampe und zündet so die Kanone (E). Die Kanonenkugel trifft den Boxhandschuh (F), der den Tennisball (G) auf die Schere (H) boxt. Die Schere zerschneidet den Faden, worauf der Luftballon (I) den Schalter (J) beim Hochschweben betätigt. Der Ventilator (K) läuft jetzt an und dreht die Windmühle (L). Über einen Keilriemen, zwei Zahnräder und noch einen Keilriemen (M) wird das Laufband angeworfen, auf dem das »The« steht (N). Dieses plumpst nun in die richtige Position und zerbricht dabei das Goldfischglas (O). Die Katze (P) und die Maus (Q) tun nichts.

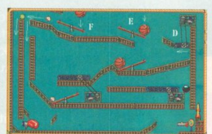
Rube Goldberg ist in den USA einer der bekanntesten Cartoonisten des frühen 20. Jahrhunderts. Rube zeichnete nämlich die sogenannten Goldberg-Maschinen, welche die einfachsten Dinge auf möglichst komplizierte Weise erledigen. Um beispielsweise ein Fenster zu schließen, feuert man eine Kanone ab. Die Kanonenkugel fällt in einen Eimer, der über einen Flaschenzug einen Sandsack nach oben hebt, und so weiter. Einige weitere Umleitungen später ist das Fenster dann endlich zu. Sierra hat es nun gewagt, aus diesem Gag ein Denkspiel zu machen. Die Aufgabe: Jemand hat eine Goldberg-Maschine angefangen, aber mittendrin aufgehört. Sie haben das fast fertige Modell vor sich und müssen es mittels der letzten Einzelteile fertigstellen. 87 solcher Apparate haben die Programmierer von Sierra in »The Incredible Machine« (»Die unglaubliche Maschine«) gepackt.

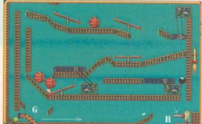
Was von der Maschine schon gebaut wurde, wenn Sie den Level übernehmen, können Sie nicht mehr verändern. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie nur die Teile, die noch übrig sind. Ist es anfangs das Problem, mit den wenigen Teilen auszukommen, locken die Programmierer Sie später auf falsche Fährten, indem mehr Teile als notwendig angeboten werden und Sie auswählen müssen, was Sie wirklich brauchen. In manchen Levels ändern sich Gravitation und Luftdruck. Dinge fallen dann schneller oder langsamer; Ventilatoren haben mehr oder weniger Kraft. Am meisten aber setzt niedriger Luftdruck den Luftballons zu: Die fallen dann auf einmal nach unten, statt nach oben zu steigen.

Für jeden der 87 vorgegebenen Level gibt es ein Paßwort, damit Sie fertiggestellte Maschinen nicht nochmal angehen



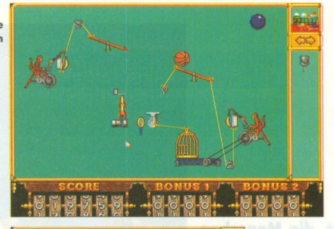




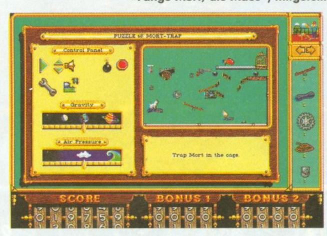


Hier eine Kettenreaktion zum Mitverfolgen: Die schwarze Kugel löst über den Mäusekäfig das Laufband (A) aus. Der Tennisball wird nach links beschleunigt. Dort trifft er erst auf einen weiteren Mäusemotor und die Wippe (B). Der Basketball von (B) fliegt nach oben auf das Laufband, wird nach rechts auf Wippe (C) transportiert. Der Ball von Wippe (C) startet wiederum ein Laufband (D) und katapultiert sich so selbst auf Wippe (E). Dieser Ball fällt dann auf Wippe (F).
Der weiße Ball stößt nun den grünen Ball an und fällt vor den Boxhandschuh (G). Der Grüne löst den Handschuh aus, der Weiße landet auf der Taschenlampe (H), die über die Lupe die Rakete zündet. Geschafft!

Affig: Wird das Rollo geöffnet und so der Blick auf die Banane frei, strampeln die Schimpansen auf den Rädern

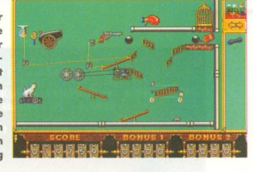


Auf dem Menübildschirm wählen Sie die Puzzles aus und bekommen die Aufgabe (hier: »Fange Mort, die Maus«) mitgeteilt





Im »Free Form Mode« dürfen Sie eigene Maschinen bauen, ausprobieren, laden und speichern



Mit Maus oder Tastatur setzen Sie Einzelteile auf der Maschine ab, verbinden diese mit Riemen oder Fäden und setzen Sie durch Druck auf die Start-Taste oben rechts in Verbindung



ERSTE SCHRITTE

Sie kommen einfach nicht über einen Level hinweg? Sie möchten gerne den nächsten anspielen, wissen aber das Paßwort nicht? Tippen Sie im Paßwort-Kästchen einfach »GULF«, den Schlüssel für Puzzle Nummer 87 ein. Nun können Sie jeden der Levels anwählen, starten aber mit 0 Punkten.

müssen. Außerdem merkt sich das Programm auf der Festplatte, bis wohin Sie schon gespielt haben, was die Paßwörter fast überflüssig macht. In einem »Freeform«-Modus sind Sie nicht an Puzzles gebunden, sondern können Maschinen ganz nach Ihrer Phantasie zusammenstellen und auch auf Diskette speichern. Gleichzeitig ist »The Incredible Machine« also ein faszinierendes Lehrstück für die Physik des Alltags. Wenn Ihre Kinder mit Freude irgendwelche Dinge im Haushalt zerdeppern, kann dieses Programm sie zumindest für ein paar Stunden aufhalten und dabei spielerisch die Grundlagen vom Energieerhaltungssatz und anderen grundlegenden physikalischen Gegebenheiten vermitteln. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Hut ab vor dieser neuen Denkspielidee, die sauber umgesetzt wurde. Luftballons, zerschnittene Bindfäden und andere schwer zu programmierende Objekte bewegen sich auf dem Bildschirm so physikalisch korrekt wie in Wirklichkeit. Das Leveldesign hat hingegen ein paar Schwächen. Die nur 87 Puzzles (100 hätten es schon sein dürfen) lassen sich in ein paar Sitzungen durchspielen, wenn man sich in das Programm reinkniet. Und einige der Levels sorgen nur für berechtigten Frust. Da darf man dann Bälle und Kanonen millimetergenau plazieren, weil das Timing auf Sekundenbruchteile stimmen muß. Ein solcher Level hat mich mal eine dreiviertel Stunde Hin- und Hergeschiebe gekostet, während die anderen davor und danach wesentlich schneller und mit Logik zu lösen waren. Außerdem liefert die karge Grafik trotz hoher Auflösung (640 x 480 Bildpunkte bei 16 Farben) keinen Grund zum Enthusiasmus. Die Animationen beschränken sich auf das notwendigste, die Laufrichtung von Bändern und Rädern ist kaum zu erkennen. Immerhin paßt das Spiel in knapp 1 MByte Festplattenplatz; das ist für heutige Verhältnisse geradezu sensationell genügsam.

Die Incredible Machine ist sicher ein gutes Denkspiel mit einigen tollen Ansätzen. Aber den potentiellen Klassiker-Status hat Sierra verfehlt; mit mehr und dazu ausgewogeneren Levels sowie schönerer Grafik wäre eine höhere Gesamtwertung drin gewesen.



IM WETTBEWERB

Lemmings	92
Shanghai II	81
THE INCREDIBLE MACHINE	**74**
The Humans	74
Push-Over	73

Von der Thematik gesehen steht die Incredible Machine zur Zeit noch konkurrenzlos da; Psygnosis hat zwei ähnliche Spiele in Arbeit, die aber noch nicht fertig sind: »Tomato Game« und »Creepers«. Die teilweise recht lieblos zusammengestellten Levels kosten Incredible Machine gegenüber anderen Denkspiel-Klassikern aber einige Punkte. Vergleichbar ist es am ehesten mit Push-Over von Ocean, welches zwar mehr Puzzles bietet, aber nicht den witzig-wissenschaftlichen Charme von Sierras Neuerscheinung besitzt.



THE INCREDIBLE MACHINE

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,9 MByte

Besonderheiten: Free-Form-Modus zum Zusammenbauen beliebiger Maschinen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und Maus.



Retten Sie den Stammesgenossen rechts oben

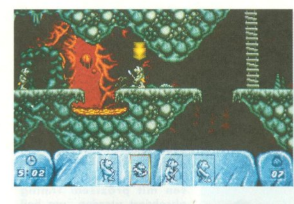
Vorsicht, die Menschen kommen! Im Windschatten der »Lemmings« tippeln experimentierfreudige Steinzeitmenschen durch 80 Levels. Die Tücken des prähistorischen Alltags können Sie nur mit Teamwork und dem Einsatz von Erfindungen meistern.

THE HUMANS

Mit einer soliden Spielfiguren-Reserve geht es in die 70. Runde

Wenn eine erst vor kurzem gegründete Softwarefirma mit dem Tamtam um ein neues Denkspiel schon Monate vor Erscheinen für Furore sorgt, darf man einiges erwarten. Der englische Hersteller Mirage kündigte seine Evolutions-Knobelei »The Humans« so vollmundig an, daß etablierte Mitbewerber wie Psygnosis nervöse Statements ins letztjährige Sommerloch warfen: Man habe einen grimmigen Anwalt bei der Hand, der frappierende Ähnlichkeiten der Humans zu den allseits beliebten »Lemmings« gnadenlos verfolgen werde. Nachdem Psygnosis in einen Zustand nervöser Verschwitztheit und die Softwarekäufer in fiebrige Erwartungshaltung versetzt wurden, sind die Humans jetzt endlich auf den PC-Festplatten angekommen. Die Grundidee zu dieser Steinzeit-Tüftelei ist eine Comic-Version der menschlichen Evolution: Durch das Aufsammeln und Einsetzen von Gegenständen wie Speer, Fackel oder Rad überwinden Ihre Bildschirm-Neandertaler Hindernisse, fliehen vor hungrigen Dinosauriern und befreien Stammesgenossen. In allen 80 Levels müssen Sie eine bestimmte Aufgabe innerhalb des Zeitlimits erfüllen, um das Paßwort für die nächste Runde zu erfahren. In jeder Stufe kontrollieren Sie jeweils einen von bis zu sechs Steinzeitmenschen, zwischen denen man über die Funktionstasten flott wechselt. Die Burschen können nach links und rechts laufen, Leitern erklimmen und sich übereinander stellen, um so eine Art menschlichen Turm zu bilden, der von einem anderen Kollegen als

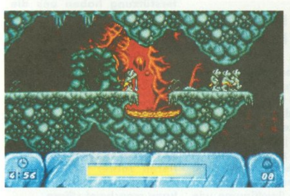




In diesem Level wird das »Weiterreichen« intensiv trainiert. Mit dem Speer kann ein Männchen über den Abgrund hüpfen – aber wie sollen die Kumpels nachkommen?



Mit viel Gefühl wirft man den Speer zu den Stammeskollegen, die etwas Sicherheitsabstand halten sollten, um nicht getroffen zu werden



Alle Humans haben so der Reihe nach den Abgrund überwunden und können nun zusammen eine menschliche Mauer bilden, um die nächste Plattform zu erreichen



Natürliche Auslese: Der Dinosaurier war schneller

Plattform genutzt wird. Zu mehr sind Ihre Humans in der Grundausstattung nicht zu gebrauchen – höchste Zeit also, eine Erfindung zu erbeuten. In der ersten Runde lockt ein Speer, der sich auf drei verschiedene Arten einsetzen läßt. Je nach gewähltem Icon kann man mit ihm Abgründe überwinden, ihn werfen oder schwingen, um knurrige Dinos zu verscheuchen. Beim Springen und Werfen dosieren Sie die Weite durch gut abgestimmtes Drücken des Feuerknopfs: Je länger man den gelben Kraftbalken anwachsen läßt, desto kraftvoller wird die Aktion ausgeführt. Im Spielverlauf kommen weitere Gegenstände dazu, mit denen Sie jeweils ein paar neue Aktionen ausüben: Fackel (schwingen, Dinge anzünden, werfen), Seil (klettern, werfen) sowie das Rad (rollen und über Abgründe springen). Außerdem gibt's einen Medizinmann, der einen dieser vier Gegenstände herbeizaubern kann. Auf diesen Service sollten Sie aber nur in höchster Not zurückgreifen, da pro Zauberei ein Menschenopfer fällig ist; haben Sie Ihre Sippe bis zum letzten Mann verbraten, ist das Spiel natürlich zu Ende.

Beim Leveldesign nutzen die Programmierer dieses Spielgerüst geschickt aus. Mit dem Benutzen von Gegenständen an der richtigen Stelle ist es nicht getan; oft müssen Sie Speere und Fackeln durch einen gut gezielten Wurf an Kollegen weiterleiten, ohne deren Nachrücken man z.B. keinen menschlichen Turm bilden kann. Kleine Überraschungen lockern immer wieder das Geschehen auf: Stellt sich ein Human auf eine Bodenplatte, verschwindet für kurze Zeit ein Hindernis – also schnell zu einer anderen Spielfigur weitergeschaltet, die diesen Augenblick nutzt, um das Hindernis zu überwinden. Herumflatternde Vögel können als Transportmittel genutzt werden und »Einwegbrücken« brechen klappernd zusammen, nachdem man sie einmal beschritten hat. In der Regel ist ein Level geschafft, wenn Sie mit einem



BORIS SCHNEIDER

Klar, jedes Spiel, bei dem Sie mehreren witzig animierten Männchen Befehle geben, wird in den nächsten 20 Jahren mit Lemmings verglichen werden. Den Entwicklern von Humans darf man aber hoch anrechnen, daß sie ein ziemlich eigenständiges Programm geschaffen haben, das mit dem Psygnosis-Klassiker nur wenig zu tun hat. Die bestechende Klarheit von Lemmings ist hier allerdings nicht zu finden. Die etwas verzwickteren Puzzles mit viel Hin- und Hergelaufe konnten meiner Kehle keine enthusiastischen »Genial!«-Rufe entlocken. Wenn ich erst mal weiß, wie ein Level im Prinzip zu lösen ist, habe ich kaum Lust, die Spielfiguren auch noch Mann für Mann ins Ziel zu bringen. Humans hat deswegen einen unübersehbaren Hang zum Geschicklichkeits-Genre.

Die Präsentation mit den vielen neckischen Animationen ist ein Pluspunkt, der allerdings auch Festplattenplatz kostet. The Humans ist mit einer ganz hübschen Spielidee gesegnet, die technisch ordentlich auf PCs umgesetzt wurde. Wer Denken und Joystickkunst verbinden will, wird mit diesem Titel gut bedient.



IM WETTBEWERB

Lemmings	92
THE HUMANS	**74**
Push-Over	73
Locomotion	71
Rampart	58

Im Schatten der dominierenden Lemmings hat sich The Humans eine respektable Position erkämpft. Das in Kürze erscheinende Lemmings 2 wird in diesem Genre sicher für zusätzlichen frischen Wind sorgen. Zwei weitere aktuelle Denkspiele landen im gesitteten 70er-Bereich: Oceans Dominostein-Anschubsorgie Push-Over und das Eisenbahn-Drama Locomotion von Kingsoft. Electronic Arts versuchte bei Rampart, Tüftelei und Geschicklichkeit raffiniert zu kombinieren, doch vor allem im Ein-Spieler-Modus wird dieser Titel relativ schnell langweilig.



Bis auf das Hauptmenü wurden alle Texte übersetzt


Das Rad: Mit einem Satz hüpft man über Abgründe hinweg


Der Speer: ideal fürs Stabhochspringen und Weiterwerfen


Das Feuer: brennt so manches Hindernis nieder


Das Seil: überwindet die übelsten Höhenunterschiede

Human das rote Zielfeld erreichen. Ab und zu warten auch Sondermissionen auf Sie, bei denen Stammeskollegen befreit oder putzige Haustiersaurier gerettet werden. Es gibt eine Handvoll verschiedener Hintergrundgrafiken wie Höhlen, Wüsten oder Sümpfe, die von Level zu Level gemischt werden. Gelegentlich bekommen Sie nach einer absolvierten Runde auch eine kleine Zwischenanimation zu sehen, bei der ein Human in Großaufnahme über den Bildschirm trabt. Die wenigen Bildschirmtexte wurden halbherzig ins Deutsche übertragen; die einzelnen Optionen des Hauptmenüs blieben in Englisch. Außerdem liefert The Humans einen fragwürdigen Rekordversuch zum Thema Umverpackungen ab: Nach Öffnen der Klappbox entnimmt man ihr zwei weitere Pappschachteln mit den Disketten und der Dokumentation – eine ebenso ungewöhnliche wie umständliche (und umweltfeindliche) Verpackungsorgie. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Nach den Lemmingen bevölkern nun also die Menschen als niedliche Rudelsprites den Bildschirm, doch trotz gewisser Ähnlichkeiten kann Psygnosis seine juristische Abteilung wieder zurückpfeifen.

Bei The Humans verteilt man nicht bestimmte Fähigkeiten auf einzelne Spielfiguren wie bei Lemmings; die Philosphie von Mirages respektablem Gehirnzellen-Malträtierer basiert vielmehr auf Gegenständen, die eingesammelt, benutzt und – gute Idee! – weitergereicht werden. Außerdem irren die Humans nicht selbständig umher, wenn man sich nicht um sie kümmert; solange Sie eine Spielfigur unter Kontrolle haben, bleiben die anderen Steinzeitmenschen brav stehen. Als neues Element ist sogar ein wenig Geschicklichkeit gefragt; viele Sprünge müssen mit präzisem Timing absolviert werden, um heil über einen Abgrund zu kommen.

Das Grundprinzip des Sammeln-Benutzen-Weitergebens lernt man in den ersten, betont einfachen Stufen schnell. Etwas mehr Kopfzerbrechen bereitet da schon die Tastatursteuerung. Vor allem um flott zwischen den einzelnen Humans zu wechseln, kommt man kaum am Griff zum Keyboard vorbei; eine Mausunterstützung haben uns die Programmierer gänzlich unterschlagen.

Das Wechseln zwischen den Icon-Gruppen bereitet in den ersten paar Stunden mehr Probleme als die eigentlichen Puzzles. Mit 80 allmählicher biestiger werdenden Levels bekommen Sie aber ein solides Paket geboten, daß einige Wochenenden Spaß garantieren sollte; lediglich der Hang zur Unübersichtlichkeit kann manchmal stören.

Wenn ich die Wahl zwischen Lemmings und The Humans hätte, würde ich jederzeit den Klassiker von Psygnosis vorziehen. Die Humans sind nicht ganz so niedlich, die Puzzles weniger originell und die Motivation erreicht allenfalls milde Suchtausmaße.



THE HUMANS

■ PC/XT ■ 286er ■ 386er
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib ■ Soundblaster ■ Roland
■ Tastatur ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Mirage
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene u. Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2,7 MByte

Besonderheiten:
Eine Datendiskette mit 80 neuen Levels soll bald erscheinen

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.



Raumschiff Enterprise als Screen-Saver: Tribbles in der Textverarbeitung, das darf nicht sein. Ob der freundliche Klingone beim Aufräumen hilft?

Vergleichstest: Bildschirmschoner für Windows

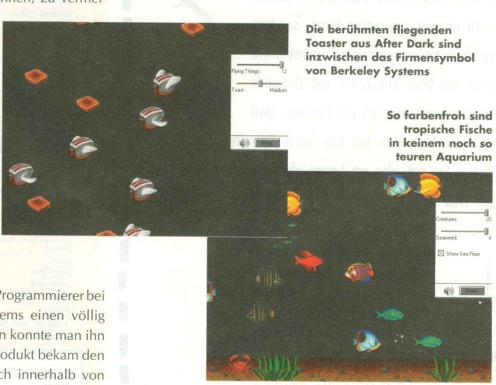
SCHONZEIT

Mr. Spock beamt sich in die Programmgruppe, der Desktop verwandelt sich zum Aquarium und geflügelte Toaster flattern über das Display: Bildschirmschoner-Programme schützen nicht nur Ihren Monitor vorm Einbrennen, sondern bieten viele optische Gags. Unser Vergleich der populärsten Vertreter dieser Gattung beantwortet die existentielle Frage »Wer schont am schönsten?«.

Wer durch die Flughäfen und Bahnhöfe unseres Landes streift und dabei einen Blick auf die zahlreichen, grün schimmernden Monitore mit Flug- und Fahrplänen wirft, kennt dieses Phänomen: Ein Bild kann sich in die Phosphor-Schicht auf der Bildröhre einbrennen. Auch bei ausgeschaltetem Monitor ist es dann noch schemenhaft zu erkennen, was sich auf die Bildqualität sehr negativ auswirkt. Rein theoretisch kann so etwas auch Ihrem Heim-PC passieren: Lassen Sie ein und dasselbe Bild ein paar Wochen auf dem Monitor bewegungslos stehen, ist die Bildröhre reif für den Müll. Wenn Sie dauernd mit dem selben Programm arbeiten, könnte sich auch die Menüleiste, die auf dem Bildschirm unbeweglich bleibt, einbrennen.

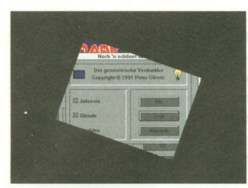
Um nun statische Bilder, die sich einbrennen, zu vermeiden, haben findige Programmierer den »Bildschirmschoner« erfunden; ein Programm, daß den Bildschirminhalt nach ein paar Minuten ausblendet und den Monitor dunkel läßt. Der Haken: Ihr Kollege denkt womöglich, der PC sei aus, spielt am Netzschalter und löscht so aus Versehen den komplett geschriebenen, aber noch nicht gespeicherten Jahresbericht. Deswegen zeigten schon die ersten Bildschirmschoner eine Art von Animation, beispielsweise tanzende Linien, um zu zeigen: dieser Computer arbeitet noch.

Anfang 1989 entwickelten die Macintosh-Programmierer bei der amerikanischen Firma Berkeley Systems einen völlig neuen Bildschirmschoner. Mittels Modulen konnte man ihn um weitere Animationen ergänzen. Das Produkt bekam den Namen »After Dark« und entwickelte sich innerhalb von zwei Jahren zu einem der meistverkauften Mac-Programme überhaupt – der Bildschirmschoner, wie wir ihn heute kennen, war geboren. Über den Sinn von Bildschirmschonern kann man lange diskutieren; Monitor-Hersteller werden Ihnen erzählen, daß man sie eigentlich gar nicht braucht. Wir sehen die Programme dagegen nicht nur als Bildschirm, sondern auch als Seelenschoner. Wenn uns die Arbeitslast erdrückt und wir einfach mal eine ruhige Minute brauchen, lassen wir uns von einer Animation ablenken und unterhalten. Der Unterhaltungswert eines Schoners ist für uns deswegen besonders entscheidend; langweilige Programme schonen zwar den Schirm, aber nicht den Benutzer.

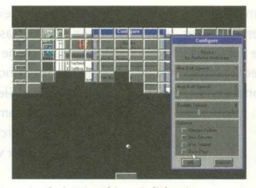


Die berühmten fliegenden Toaster aus After Dark sind inzwischen das Firmensymbol von Berkeley Systems

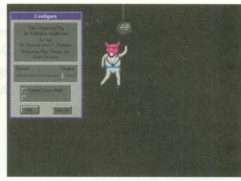
So farbenfroh sind tropische Fische in keinem noch so teuren Aquarium



Einer der wenigen originellen Effekte in Dark Fader: die Blende



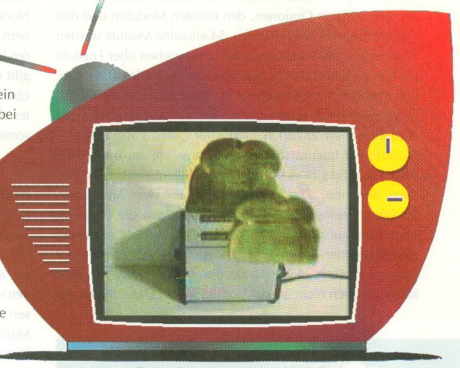
Intermission machts möglich: ein Bildschirmschoner zum Mitspielen



Tanzende Schweine (leider nur im Disco-Stil) gehören zum Intermission-Repertoire

Screen-Schoner für Windows

Während es auf dem Macintosh aufgrund seines Betriebssystems sehr einfach war, Bildschirmschoner zu programmieren, kam das Prinzip auf dem PC nicht so recht in die Gänge. Unter DOS ist ein Schoner, der immer funktioniert und beispielsweise bei Spielen nicht abstürzt, fast unmöglich zu programmieren. Aber als sich Windows 3.0 durchsetzte, das für Programmierer ähnlich komfortabel wie das Mac-Betriebssystem ist, kam der Markt schnell in Schwung. Schließlich sah sich sogar Microsoft genötigt, erst für die Entertainment Packs, dann für Windows 3.1 selbst, Bildschirmschoner zu entwickeln. Wir testen auf den folgenden Seiten die wichtigsten Bildschirmschoner für Windows 3.1; eine Vergleichstabelle am Schluß erleichtert Ihnen die Entscheidung. Auf »Beipack-Schoner«, die in Programmpaketen als Bonus vorhanden sind, gehen wir nur am Rande ein.



Bei Matinee fliegen keine Toaster, sondern Toastbrot-Scheiben

Windows 3.1

In Windows 3.1 werden automatisch fünf Bildschirmschoner mitgeliefert. Der erste mit dem klangvollen Namen »Black« schaltet den Bildschirm einfach nur schwarz. Die vier anderen sind simple Animationen von minderwertiger Qualität, die mit den professionellen Schonern anderer Anbieter nur wenig zu tun haben.

Fazit: Wenn nichts anderes im Haus ist, tun sie's zur Not. Als Plattform für Shareware-Schoner gut geeignet.

After Dark 2.0

Der Vater der modularen Bildschirmschoner. In der Fassung 2.0 bietet After Dark sage und schreibe 40 verschiedene Module an. Am bekanntesten sind wohl die »Flying Toasters«, die fliegenden Toaster, die zum Markenzeichen des Herstellers Berkeley Systems geworden sind. Was After Dark besonders aus der Masse der Schonprogramme heraushebt, ist die grafische Qualität. Die meisten Module haben einen hohen Schonwert, das heißt, sie lassen viel Schwarz auf dem Bildschirm. Abstraktes und Verspieltes halten sich in etwa die Waage, jeder findet hier schnell seinen Lieblingsschoner. Auf Wunsch geben die meisten Module auch Geräusche von sich; scheppernd über den PC-Pieper oder über eine Soundkarte. Wer experimentieren will, kann mit »Multimodule« verschiedene After Dark-Module verbinden, also beispielsweise die Toaster über einen Fischteich fliegen lassen, während im Hintergrund ein Gewitter tobt. Die Multi-Module kosten aber viel Rechnerzeit und können Ihren Windows-PC während der Schonung lahmlegen. Da zur Zeit ein Programmierwettbewerb in den USA läuft, ist in Bälde mit Zusatz-Modulen zu rechnen. Ein ähnlicher Wettbewerb für die Macintosh-Version hat einige der witzigsten Schoner hervorgebracht, aber zur Zeit eben leider nur für den Mac. Berkeley arbeitet angeblich aber schon an MS-DOS-Umsetzungen und hat als jüngsten Streich das Raumschiff Enterprise in After Dark gequetscht (siehe unter »Star Trek«).

Fazit: 100 Mark, die sich wirklich lohnen. Die Qualität der einzelnen Module sucht ihresgleichen.

Dark Fader

Ein Screen-Saver von deutschen Programmierern, der zum günstigen Preis aber nur abstrakte Muster liefert; zwar ganz sauber programmiert, aber ohne den rechten Schwung.



Software

Fazit: Mit 50 Mark recht preiswert, doch insgesamt etwas einfallslos. Tut seinen Job, auf Dauer aber langweilig.

Außerdem kommen uns einige der einfallsreicheren Schoner recht bekannt vor: Die Bakterien und die fliegenden Augen kennen wir aus Shareware-Schonern und Intermission.

Intermission 3.0

Die Programmierer von Intermission sind wahre Teufelskerle, die alle Tricks kennen. Intermission ist der Schoner mit den meisten Optionen, den meisten Modulen und den meisten Import-Möglichkeiten. 54 einzelne Module werden mitgeliefert, die vom abstrakten Linienziehen über Fraktale bis hin zu tanzenden Schweinen ziemlich alles abdecken, was schontechnisch machbar ist. Zusätzlich können Module beliebig kombiniert werden, um ein wahres Chaos auf dem Bildschirm anzurichten. Bei der Qualität der einzelnen Module hat Intermission aber nicht so viel zu bieten wie After Dark. So gibt es beispielsweise bei Intermission gleich zwei Aquarien, aber keines kann es mit dem After Dark-Fischteich aufnehmen. Manchmal scheinen die Programmierer arg auf das Konkurrenzprodukt geschielt zu haben: Statt fliegender Toaster gibt es fliegende Küchenmixer (die sich auch noch bekämpfen); die zeichnerische Qualität kommt jedoch nicht an das Vorbild heran. Dafür haben die Programmierer einen anderen Trumpf in der Tasche: Drei der Module sind kleine Spiele, die der Computer im Schongang alleine spielt, bei denen Sie aber auch die Kontrolle übernehmen können. So wandern Sie durch Labyrinthe, spielen Pong oder versuchen sich an Breakout.

Was Intermission einmalig macht, sind seine Import-Module. Intermission übernimmt damit quasi die Kontrolle über Module aus Windows 3.1, Idlewild, Norton Sleeper, After Dark sowie diversen Shareware-Schonern. Da die anderen Hersteller das nicht mögen und Sperren in ihre Module einbauen (insbesondere bei After Dark), gibt es in den USA regelmäßig Updates, die diese Sperren überlisten. In Deutschland ist an diese Intermission-Updates schwer ranzukommen; als Quellen empfehlen sich gutsortierte Mailboxen oder Compuserve (im WINAPA-Forum).

Fazit: Für Sammler unerläßlich, da es Schoner fast aller Hersteller kombiniert. Solo nicht ganz so gut wie After Dark, weil die Module nicht dessen Qualität erreichen.

Matinee

Kennen Sie MPEG? Diese Abkürzung steht für ein Pack-Verfahren, mit dem in Zukunft ganze Kinofilme auf kleine CDs gepreßt werden sollen. Auf dem Computer lassen sich kurze Videoclips in ein Megabyte quetschen, wie Matinee von Access Softek eindrucksvoll demonstriert. Matinee wird als Modul in das Schon-Programm von Windows 3.1 eingeklinkt. Während des Schonens spielt es per Zufall kleine 3-Sekunden-Filmchen aus seiner mitgelieferten Datenbank ab. Einen flotten 486er sollte man aber haben, sonst ruckeln die Filme gewaltig. Als Bildschirmschoner kann uns das Ganze aber nicht überzeugen. Man hat sich schnell an den Clips sattgesehen und möchte dann nicht mehr derart viel Plattenplatz verschwenden. Als Public-Domain-Demo wäre das Ganze stark; für 100 Mark erwarten wir uns etwas mehr.

Fazit: Tolle Technik, aber geringer Unterhaltungs- und Schonwert. Nicht besonders empfehlenswert.

Screen Antics: Johnny Castaway

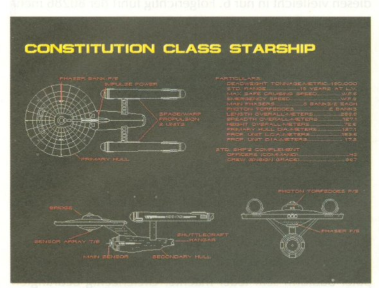
Mit Screen Antics geht Sierra einen völlig neuen Weg: Ein Bildschirmschoner, bei dem jeden Tag etwas Neues passiert. Johny Castaway ist ein Schiffbrüchiger auf einer tropischen Mini-Insel; genauso, wie man es aus Cartoons und Zeichentrickfilmen kennt. Wir können am Bildschirm verfolgen, wie Johnny so seinen Tag verbringt: wie er sich was zu essen fängt, nach Schiffen Ausschau hält und sich die Zeit vertreibt. Klingt langweilig? Die Programmierer von Sierra haben aber alles nur erdenkliche aus dem Thema herausgeholt

Kommunikationsknoten: Johnny Castaway verpaßt mal wieder die Rettung von seiner Insel

Im Star-Trek-Modul »The Mission« trifft Kirk auf viele Gegner aus der Fernsehserie

DIE WERTUNGEN AUF EINEN BLICK

Schoner	Windows 3.1	After Dark 2.0	Dark Fader	Intermission 3.0	Matinee	Screen Antics	Star Trek
Hersteller	Microsoft	Berkeley Systems	DMV	ICOM Simulations	Access Softek	Sierra	Berkeley Systems
Preis	Beigabe	ca. 100 Mark	ca. 50 Mark	ca. 100 Mark	ca. 100 Mark	ca. 100 Mark	ca. 120 Mark
Anzahl Schoner	5	40	22	54	1 (38 Filme)	1	14
Kombinationen	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Zufallsfunktion	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja (Filme)	Nein	Ja
Importmöglichkeit	Nein	Nein	Nein	Viele	Nein	Nein	Nur After Dark
Sound	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
Platzbedarf	ca. 100 KByte	ca. 1,5 MByte	ca. 1 MByte	ca. 2 MByte	ca. 4 MByte	ca. 1,5 MByte	ca. 3 MByte
Paßwörter	Teilweise	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Schirmschutzfaktor	Gut	Gut	Gut	Gut	Ausreichend	Mangelhaft	Gut
Unterhaltungswert	Mangelhaft	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Mangelhaft	Gut	Gut
Gesamteindruck	Ausreichend	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Gut



Enterprise zum Nachbauen: Der Schoner hat die kompletten Pläne gespeichert

und hunderte von Gags in das Programm gepackt. Da diese per Zufall aneinandergesetzt werden, scheint Johnny tatsächlich einen bestimmten Tagesablauf zu haben. Besonders geschickt: Das Programm merkt sich das Datum und aktiviert im Laufe der Tage und Wochen immer neue Animationen. Die Animationen werden dabei wilder und wilder. Erst nach einigen Wochen werden Sie beispielsweise sehen, wie Johnny eine Sandburg baut, woraufhin ein kleines Segelschiff anlegt, aus dem Streichholz-große Soldaten stürmen, um die Sandburg zu erobern. Ob das Ganze aber als Bildschirmschoner Sinn macht, ist fraglich. Zum einen bleibt der Bildschirm immer hell, einen Abnutzungseffekt verhindert Screen Antics also nicht. Zum anderen tendieren Bildschirmschoner dazu, immer dann anzuspringen, wenn man gerade nicht im Zimmer ist. So verpaßt man schnell den Gag des Tages und sieht wieder nur die langweiligeren Animationen.

Fazit: Eine witzige Idee und hervorragende Gags – nur als Bildschirmschoner nicht ganz das Wahre.

Star Trek: The Screen Saver

Windows, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise auf seiner Mission, Ihren Bildschirm zu beschützen und neue Lacher zu entdecken. Die Macher von After Dark hatten die Idee des Jahrhunderts: den lizensierten Bildschirmschoner. Und da jeder anständige Programmierer Fan von Raumschiff Enterprise ist, lag nichts näher, als Paramount (mit viel Geld) um die Lizenz für die Fernsehserie zu bitten. Herausgekommen ist eine neue Version von After Dark mit 14 speziell auf »Star Trek« (wie die Serie in den USA heißt) zurechtgeschnittenen Modulen. Lassen Sie Tribbles (die Pelzbälle), Hortas (die Felsenmonster) und Spocks (die Vulkanier) über Ihren Bildschirm laufen. Werfen Sie einen Blick in den Weltraum, in dem sich Starfleet und Klingonen tummeln.
Dann gibt es noch ein Planeten-Lexikon, ein Star-Trek-Quiz, einen hausgemachten Ionen-Sturm, und, und, und...
Die Programmierer haben sichtlich Spaß am Thema gehabt und 14 der besten Module, die je ein Mensch gesehen hat, programmiert. Natürlich bieten alle Module den Original-Sound aus der Fernsehserie.

Fazit: Sie mögen Raumschiff Enterprise? Dann ist dieses Programm ein absolutes Muß!

Beipack-Schoner

Einige Bildschirmschoner sind nicht separat erhältlich, sondern können nur in großen Software-Paketen gekauft werden. Dazu gehört der »Sleeper«, der im »Norton Desktop für Windows« seine Dienste tut und über ein Dutzend ungewöhnliche und hochqualitative Schoner mitbringt, die man so in keinem der anderen Pakete findet. In den ersten drei Microsoft Entertainment Packs findet man diverse Versionen von »IdleWild«.
Die jeweils rund sechs Module sind teilweise recht witzig, ersetzen im direkten Vergleich aber keinesfalls After Dark oder Intermission.

Die Testsieger

Die Favoriten der Redaktion sind nicht einfach festzulegen. Könnten wir nur ein Paket kaufen, würde es wahrscheinlich »Star Trek« sein, welches die abgedrehtesten und originellsten Schoner enthält.
Von der Zusammenstellung und der grafischen Qualität her schlägt »After Dark« alle Konkurrenten um Längen. Wer noch tiefer in die Tasche greifen will, braucht zusätzlich »Intermission«, weil dieser dank der Import-Funktionen praktisch alle Schoner der Welt miteinander verbindet. Das macht ihn für Sammler unersetzlich, auch wenn die Intermission-Module nicht die schönsten sind. **(bs)**

PROZESSOR PARADE

Der Fluch der CPU 80486 SLC? 80386 SX? 80486DX/2? Blicken Sie noch durch beim Prozessoren-Wirrwarr? Boris Schneider verrät Ihnen, welche Chips es gibt und was sie leisten.

Die These, daß Computer unser Leben erleichtern, wird von der Computer-Industrie mal wieder auf eine harte Probe gestellt. Denn wer sich heutzutage einen PC kaufen will, steht vor der unliebsamen Frage: Welchen Prozessor brauche ich? Angesichts über zehn verschiedene Typen unterschiedlicher Hersteller kommen selbst Profis ins Schwitzen. Eines gleich vorweg: Neben dem Prozessortyp ist auch die Taktfrequenz entscheidend für die Leistung Ihres Systems. Die Faustregel »Höhere Taktfrequenz = höhere Leistung« gilt aber nur für eine Prozessorenklasse. Wenn Sie einen 33-MHz-386er mit einem 25-MHz-486er vergleichen, gewinnt der 486 trotz niedrigerer Taktfrequenz.

Das Drama der Prozessoren fängt mit dem Z80 von Zilog an, einem Chip, der Anfang der Achtziger Jahre die treibende Kraft hinter CP/M und Computern wie dem Spectrum und dem Amstrad/Schneider CPC war. Der Mikroprozessor-Hersteller Intel baute einen ähnlichen Chip, den 8088, der in den ersten PCs Verwendung fand. Der etwas leistungsfähigere 8086 war in den XTs zu finden. Von da an brachte Intel alle zwei bis drei Jahre eine neue Prozessor-Generation auf den Markt, die zu den alten Typen aufwärtskompatibel war. Das heißt: Die neuen Prozessoren konnten mehr, aber alle alten Programme funktionierten weiterhin. In der Reihenfolge ihres Erscheinens waren das der 80186 (der nie großen Erfolg hatte), der 80286 (der Chip im AT), der 80386 und der 80486.

80286

Hier ist die Lage noch einfach. Der 80286 ist immer gleich, egal von welcher Firma er kommt. Diesen Chip gibt es beispielsweise direkt von Intel oder in Lizenz von AMD und mehreren anderen Herstellern. 80286-Chips bieten Geschwindigkeiten von 10 bis 20 MHz. Im Bereich 80286 ist auch oft der Begriff NEAT zu hören. Das ist eine Bauweise, die den PC schneller macht, als Intel es für den 80286 vorgesehen hat. Ein NEAT-AT läuft etwa 20 Prozent schneller als ein normales Gerät, verwendet aber denselben 80286. Ein 80286 läuft übrigens schneller, als ein 8086, weil die einzelnen Befehle effektiver ablaufen und weniger Taktzyklen benötigen. Bei einem 8-MHz-Rechner laufen pro Sekunde 8 Millionen Taktzyklen ab. Ein 8086 braucht für einen Befehl beispielsweise 8 Taktzyklen, ein 80286 schafft diesen vielleicht in nur 6. Folgerichtig führt der 80286 mehr Befehle in der Sekunde aus.

80386

Den 80386 entwickelte Intel als schnellen 32-Bit-Nachfolger des 80286. Im Klartext heißt das, daß der 80386 ein leistungsstarkes Modell ist, das sich selbst zum 8086-kompatiblen Chip verkrüppeln läßt. Der spezielle 80386-Modus wird bisher nur von wenigen Programmen (darunter Windows) ausgenutzt. Der 80386 griff in seiner ursprünglichen Form auch mit 32 Bit auf den Speicher des Computers zu, was die Geschwindigkeit fast verdoppelte, aber die Computer-Bauform sehr teuer machte. Gleichzeitig bedrängten die billigen 80286-Chips von Fremdanbietern Intel. Deswegen wurde die 80386-Familie in zwei Teile geteilt: Die SX- und die DX-Chips.

Ein 80386DX ist derselbe 80386 wie eh und jeh. Der 80386SX hingegen wurde nach außen hin auf 16 Bit reduziert. Einen Computer mit einem SX-Chip zu bauen, ist wesentlich preiswerter als exakt dasselbe Modell mit einem DX-Chip zu bauen. Der Software ist das egal, 32-Bit-Programme kennen keinen Unterschied zwischen DX und SX. Natürlich hat die Sache auch einen Haken: Durch die

»Lüge steigert man wie folgt: Lüge, Statistik, Benchmarktest«. Dieses geflügelte Wort der Computerbranche hat durchaus seine wahren Seiten. Denn Benchmark-Tests (Programme, welche die Geschwindigkeit eines Chips testen sollen) haben immer schwache Seiten und sind keine Garanten für die nackte Wahrheit. Sie bieten aber immerhin einen Ansatzpunkt, um die Rechnerleistung der verschiedenen Prozessoren zu vergleichen. Wenn man den Ur-PC von IBM mit »1« gleichsetzt, kommt man bei den wichtigsten erhältlichen Chips auf die Werte in unserer Tabelle. Die Gesamtleistung Ihres Computer hängt aber auch von Komponenten wie der Grafikkarte und der Festplatte ab; mehr zu diesem Thema in den nächsten Ausgaben von PC PLAYER.

8086 / 4,77 MHz
80286 / 12 MHz
80386 SX / 25 MHz
80386 DX / 25 MHz
80386 DX / 40 MHz
80486 SX&DX / 25 MHz
80486 DX / 33 MHz

Prozessortypen im Geschwindigkeits-Vergleich. Längere Balken bedeuten höhere Leistung.

Umsetzung der internen 32 Bit auf die externen 16 Bit wird ein 80386SX ausgebremst. Der Geschwindigkeitsvorteil eines 80386 gegenüber einem 80286 geht dabei völlig verloren. Wenn Sie also keine 80386-spezifischen Programme nutzen, wäre ein 80286 die preiswertere Anschaffung bei gleicher Leistung – allerdings kommt jetzt die erste Welle von 386-spezifischen Programmen auf den Markt, die auch für Heimanwender interessant sind (Ultima VII, Ultima Underworld, Links 386 Pro, etc.) Deswegen ist es heutzutage geradezu verrückt, noch einen 286-Rechner zu kaufen.

In letzter Zeit sind auch die 386-Chips von anderen Firmen »gecloned« worden. Vom AMD, Chips & Technologies und Cyrix gibt es jetzt 386-kompatible Chips, die teilweise etwas schneller als das Intel-Original sind.

Spötter behaupten, die aktuelle Prozessor-Verwirrung, die durch die 80486-Typen entstand, wurde von Intel absichtlich verursacht, damit die Leute einen von Intels schönen 486-Prozessoren kaufen und die billige 386-Konkurrenz nicht anrühren. Tatsache ist, daß es viele der »abgespeckten« 486er nicht gäbe, wenn Intel nicht auf dem 386er-Markt so viele Konkurrenten hätte.

Der 486 ist in seiner ursprünglichen Form ein getunter 386. Intel hat den Prozessor intern so überarbeitet, daß er die 386-Befehle viel schneller bearbeitet. Außerdem hat der Prozessor eigene 8 KByte »Cache-Speicher«. Da der Prozessor viel effektiver arbeitet, als das auf der Platine sitzende RAM, muß er immer wieder auf diese anderen Bauteile warten. Wenn der Prozessor beispielsweise mehrere Male hintereinander dieselbe Speicherstelle ansprechen muß, wird er jedesmal ausgebremst. Der Cache-Speicher hingegen dient als Puffer, der sich einmal gelesene Daten merkt. Muß der Prozessor ein zweites Mal an diese Daten, kann er sie ohne Zeitverlust aus dem Cache lesen. Oft muß er mehrere Male hintereinander an dieselbe Speicherstelle. Zu guterletzt hat der echte 80486 auch einen Co-Prozessor, der Kommarechnungen sehr viel schneller ausführen kann, als ein Programm. Bei Simulationen, Tabellenkalkulationen oder 3D-Grafik kann so ein Arithmetik-Zusatz Beschleunigungen bis zum zehnfachen erbringen – wenn das Programm so geschrieben ist, daß es den Co-Prozessor unterstützt.

Da die billigen 386er von Fremdherstellern dem teueren 486 von Intel Marktanteile wegnahmen, teilte Intel mal wieder die Prozessoren-Familie auf. Wieder mußten die Begriffe SX und DX herhalten, um den preiswerten (SX) und den teuren (DX) Chip auseinanderzuhalten. Wir erinnern uns: Beim 386SX wurde extern aus dem 32-Bit-Chip ein 16-Bit-Chip, was es billiger machte, einen Computer zu bauen. Ein 486SX ist jedoch, wie ein 486DX auch, ein 32-Bit-Chip. Intel hat lediglich den Arithmetik-Prozessor ausgeschaltet (physikalisch befindet er sich weiterhin auf dem Chip). Wenn es also nicht um Komma-Berechnungen geht, sind SX und DX Modell gleich schnell (beim 386 ist der SX wesentlich langsamer als der DX). Egal, ob SX oder DX, für den Hersteller ist der Computer gleich kompliziert zu bauen. Der Preisunterschied kommt nur durch die unterschiedlichen Preise für den 486 zu Stande.

Intel setzt aber noch drei drauf: Den DX/2-Chip, den Overdrive-Chip und den 80487SX. Nehmen wir einmal an, Sie haben einen 80486SX und brauchen aus irgendeinem Grund doch den Arithmetik-Prozessor. Dann können Sie einen 80487SX kaufen und auf die Platine Ihres Computers stecken (solange diese das zuläßt). Der Witz an der Sache: Der 80487SX ist ein kompletter 80486DX, bei dem nur das Gehäuse geändert wurde. Ihr alter 80486SX wird vom 487 stillgelegt und frißt nur Strom, leistet aber keine Arbeit mehr.

Der Overdrive-Chip ist ein Ersatz für den 80486SX. Auch er ist ein kompletter 80486DX mit einem besonderen Gag: Er läuft intern doppelt so schnell wie der Rest des Computers. Wenn Sie also einen 80486SX gegen den entsprechenden Overdrive-Chip tauschen, ist Ihr Computer im Idealfall zweimal so schnell – und Sie haben den Arithmetik-Prozessor noch dazu. Allerdings wird der Idealfall nie erreicht, denn der Rest des Computers bremst den Overdrive-Chip immer wieder aus. Anderthalb mal so schnelle Leistung können Sie aber in fast allen Anwendungen beobachten.

Der DX/2-Chip ist wiederum nur ein Overdrive-Chip in anderem Gehäuse. Mit ihm können die Computer-Hersteller Systeme bauen, ohne erst 486SX-Chips gegen Overdrives zu tauschen. Ein 50-MHz-DX/2-Chip ist also ein Chip für einen 25-MHz-Computer, der intern mit 50 MHz läuft, diese Geschwindigkeit aber niemals ganz ausnutzt und damit immer langsamer ist, als ein echter 50-MHZ-80486DX.

Und was soll ich mir jetzt kaufen?

Wenn Sie die Anzeigen der Computerhändler ansehen, merken Sie, daß ein 80486SX mit 25 MHz nur ein paar Hunderter mehr kostet, als der schnellste 80386 (das 40-MHz-Modell von AMD). Dabei ist der 486SX trotz niedriger Taktfrequenz schneller als der 386DX. Und fast jeder 486-Rechner kann durch Overdrive-Chips nochmal 50 bis 100 Prozent schneller gemacht werden. Beim 40-MHz-386DX ist dagegen das Ende der Fahnenstange erreicht; einen schnelleren 386 werden Sie niemals nachrüsten können. Deswegen muß eine vernünftige Kaufempfehlung heute eigentlich schon 486SX (oder höher) lauten. Mit einem solchen System sind sie für die nächsten Jahre ziemlich zukunftssicher ausgestattet.

Wenn Sie weniger Geld ausgeben wollen, tut es natürlich auch ein kleiner (20 MHz) 386SX. Auch damit werden Sie in den nächsten Jahren noch jedes Spiel und praktisch jede erhältliche Software benutzen können; manche Simulation wird aber nur langsam über Ihren Bildschirm ziehen. Die geringe Nachfrage nach 286-Computern wird zum Aussterben dieser Rechner führen. **(bs)**

Extended und Expanded Memory

MEHR RAM

Ihre Software lechzt danach, mehr RAM zu bekommen. Doch egal, wieviel Bausteine Sie in den Rechner packen, mehr als 640 KByte werden es scheinbar doch nicht. PC PLAYER sagt Ihnen, wo Ihr PC das RAM versteckt.

Wenn Sie Ihren Computer schneller machen wollen, sollten Sie vor allen anderen Maßnahmen erstmal ein wenig RAM »nachfüllen«. Warum das funktionieren soll, wollen Sie wissen; ein Auto fährt ja mit mehr Benzin auch nicht schneller. Daß »mehr RAM« auch »mehr Geschwindigkeit« bedeutet, liegt an den modernen Programmen (allen voran Windows), die sich im Speicher ausbreiten, als ob unbegrenzt Raum vorhanden wäre. Als IBM im Jahre 1982 die ersten PCs auf den Markt brachte, waren lediglich 64 KByte RAM enthalten. Die (teure) Aufrüstung auf 128 KByte galt als das Non-Plus-Ultra. Mehr RAM würde auf diesem Rechner nie ein Mensch brauchen. Doch dann kamen die Grafikkarten, die geradezu zu schönen Bildern aufforderten. Allerdings brauchen Bilder RAM. Es folgten die Tabellenkalkulationen, mit denen riesige Tabellen im Nu ausgerechnet waren. Allerdings brauchen die Bilder RAM. Schließlich kam Windows, bei dem alleine der Windows-Kern selbst ein gutes Megabyte RAM verschlingt – und dann haben Sie noch kein Windows-Programm geladen, das meistens nicht unter 2 MByte für sich selbst haben will.

Wenn kein RAM da ist, dann sind die modernen Programme darauf vorbereitet: sie benutzen die Festplatte als Ersatz-RAM. Da eine mechanische Festplatte aber tausendmal langsamer als ein elektronischer Speicher ist, werden aus Windows, Links 386 Pro und Wing Commander Schnecken. Immer wieder müssen die Programme Daten von Diskette lesen oder schreiben. Wäre mehr RAM da, könnten Sie sich die Zugriffe auf die Festplatte schenken. Aber Computer sind ja ausbaufähig, und RAMs sind billig wie nie. Ein Megabyte RAM als sogenanntes »Simm« kostet, je nach Händler, zwischen 70 und 90 Mark. In die meisten modernen PCs lassen sich acht solcher Simms einstecken, und zwar so einfach, daß selbst Laien schnell acht MByte in den eigenen Rechner gesteckt haben (solange der PC-Hersteller die Sockel nicht unter verschiedenen Kabeln, Zusatzplatinen oder dem Netzteil versteckt hat). Ob in Ihren Rechner Simms passen, müssen Sie in der Anleitung nachschlagen, oder den PC aufschrauben. Von außen ansehen kann man es dem Computer leider nicht. Für noch mehr RAM sorgen die neuen 4-MB-Simms. Viele Rechner vertragen bis zu acht von diesen Chips und kommen dann auf flotte 32 Megabyte RAM. Allerdings müssen Sie hier Ihren Händler zu Rate ziehen, ob diese Chips bei Ihnen wirklich funktionieren. Wenn Sie bisher vier Megabyte im System hatten, können Sie vier 4-MB-Simms nachkaufen und so auf 20 Megabyte RAM kommen – genug für die nächsten zwei Jahre (wer weiß, was dann auf uns zukommt...). Das RAM ist drin, der Rechner läuft – doch von zig Megabyte keine Spur. Tippt man unter DOS den Befehl »MEM«, dann liest man, das immer noch weniger als 640 Kilobyte frei sind. Damit stellt sich die faszinierende Frage: Wo ist mein RAM?

EMS-Speicher in 64 KB Scheiben
ROM & I/O
DOS (640 KB)

Mit EMS wird der Speicher scheibchenweise in den erreichbaren Bereich gespiegelt

Die 640-KByte-Grenze

Als IBM in den frühen Achtzigern den PC entwickelte, ging man davon aus, das 128 Kilobyte reichen würden, 256 Kilobyte Luxus und 512 Kilobyte dekadent wären. Da der Prozessor im PC nur insgesamt 1 Megabyte Speicher ansprechen kann, legte IBM fest: Nach 640 Kilobyte hört das RAM auf. Alles darüber benutzt der Computer für seine ROMs, seine Bausteine und Erweiterungskarten. Dann kamen die 80286-Chips, und mit ihnen die Möglichkeit, mehr als 1 MByte anzusprechen. Doch IBMs »Gesetz« galt (und gilt) immer noch: Für DOS ist nach 640 Kilobyte Schluß. Ein Programm kann ja nicht mittendrin durch die Bausteine des Computers unterbrochen werden, muß also vollständig unter der 640-Kilobyte-Grenze liegen. Deswegen ignoriert DOS einfach die Bereiche überhalb dieser Grenze.

Naja, dachten sich die Programmierer, wenn mein Programm schon unterhalb der 640 Kilobyte-Grenze bleiben muß, dann kann ich ja wenigstens DOS überlisten, und meine Daten oberhalb der Megabyte-Schwelle ablegen. Solche Tricks gibt es tatsächlich, sie haben nur einen gewaltigen Haken: Da DOS keinerlei Kontrolle über den oberen Speicherbereich hat, kann es schon mal passieren, daß sich zwei Programme, die gleichzeitig auf den oberen Speicher zugreifen wollen, gewaltig in die Haare kriegen, und das System zum Absturz bringen. Außerdem kostet es, bedingt durch die Struktur des 80286, sehr viel Zeit, auf Speicher oberhalb der Megabyte-Schwelle zuzugreifen. Die Lösung war also keineswegs optimal. Da trotzdem einige Programmierer auf diese Art und Weise mehr RAM nutzbar machen wollten, erfand man den Extended Memory Standard, kurz XMS. Bei XMS-Speicher wird ein Inhaltsverzeichnis ange-

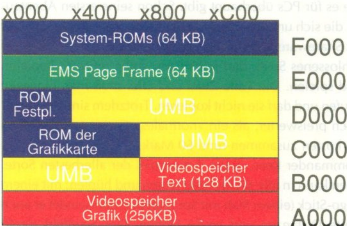
legt, in dem steht, wer sich welchen Speicher unter den Nagel gerissen hat. Wenn sich ein Programm Speicher dort oben besorgen will, muß es erst nachsehen, ob noch ein Eckchen frei ist, das der XMS-Manager, der Verwalter des Inhaltsverzeichnisses, dann zuteilt.

Wie schon erwähnt, dauert es auf dem 80286-Chip wesentlich länger, an Speicher über einem Megabyte heranzukommen, als an den normalen Speicher. Deswegen dachten sich die Firmen Lotus, Intel und Microsoft eine andere Methode aus, den Speicher zu nutzen: Expanded Memory System, kurz EMS oder auch EMS LIM 4.0 genannt (LIM für die Anfangsbuchstaben der Entwickler, 4.0 für die aktuelle Version dieses Standards). EMS teilt den Speicher oberhalb der Megabyte-Grenze in Scheiben (sogenannte Pages) ein. Jede Scheibe ist genau 64 Kilobyte groß. Im Bereich zwischen 640 Kilobyte und 1 Megabyte (der für Grafikkarten und ähnliches zur Verfügung steht) wird nun ein 64 Kilobyte großer Bereich freigehalten, der sogenannte Page Frame. Wenn nun ein Programm an eine Scheibe aus dem oberen Speicher herankommen will, wird diese in den Page Frame »gespiegelt«. Damit steht sie unterhalb der kritischen Grenze des 80286 und kann schnell bearbeitet werden; theoretisch kann jetzt sogar der alte 8086 an die Daten ran. In Wirklichkeit wird aber gar nicht in den Page Frame geschrieben; elektronisch werden alle Zugriffe ohne Zeitverlust wieder in den oberen Speicher gespiegelt. Werden andere 64 Kilobyte benötigt, blendet der EMS-Manager eine andere Scheibe ein. Der EMS-Manager merkt sich wieder in einem Inhaltsverzeichnis, welches Programm welche Scheiben benutzt, so daß keine Scheibe doppelt vergeben wird.

Der Vorteil von EMS: Da es (auf 8086 und 80286) eine Sache der Hardware ist, geht es schnell und problemlos. Der Nachteil: Wenn ein Programm auch nur ein einziges Byte braucht, muß es gleich eine ganze Scheibe von 64 Kilobyte nehmen. Die dritte Generation der Intel-Prozessoren wurde im Punkt RAM-Kontrolle verbessert. Der 80386 kann ohne Zeitverlust auf mehrere Megabyte Speicher am Stück zugreifen. Wenn allerdings DOS laufen soll, gibt es weiterhin die 640 Kilobyte-Sperre – so ist DOS nun mal. Ein Programm, das DOS völlig ausschaltet (beispielsweise Windows) kann die Sperre einfach umgehen; insbesondere auf einem 80386 durchbrechen Nicht-DOS-Programme alle Speichergrenzen. Mit gemeinen Tricks kann man sogar ein Nicht-DOS-Programm unter DOS starten. DOS wird dann lahmgelegt, bis das Programm wieder zu Ende ist. Der technische Ausdruck für diesen Trick ist »DOS Extender«. Allerdings mußte der 80386 kompatibel zu den ganzen alten Programmen sein, die XMS oder EMS erwarteten. Also schrieben pfiffige Programmierer »386 Memory Manager«. Dazu gehören Programme wie »EMM386« (von Microsoft, liegt bei DOS und Windows bei), »QEMM386« (von Quarterdeck) oder »386 to the Max« (von Qualitas). Diese Programme ersetzen die Hardware-Tricks von EMS und XMS durch entsprechende Programm-Routinen. Für andere Programme sieht es so aus, als sei EMS und XMS im Speicher.

Noch ein Trick: Upper Memory Blocks

Ein Speicherbereich ist von den ganzen Tricks immer noch unberührt: Die Ecke zwischen den 640 Kilobyte, bei denen DOS aufhört, und dem ersten MByte, in dem XMS und EMS beginnen. Und in dieser Ecke ist auch noch etwas Platz, denn diese 384 Kilobyte werden nicht voll ausgenutzt. In diesem Speicherbereich ist zuerst einmal das ROM des Computers untergebracht. In diesem ROM steht, was der Computer alles tun muß, bevor das DOS von der Diskette oder Festplatte geladen wird. Weiterhin finden Sie hier ROM und RAM der Grafikkarte. Manche Festplatten bringen ebenfalls ein kleines ROM mit. Wenn Ihr PC an ein Netzwerk angeschlossen ist, wird Ihre Netzwerkkarte sich hier auch ein kleines Nest eingerichtet haben. Zwischen all diesen ROMs ist aber noch Platz. Die Löcher zwischen den ROMs nennt man Upper Memory Blocks, kurz UMBs. Und mit dem passenden Speicher-Manager können Sie hier kleine Programme unterbringen. Komplette Spiele passen hier nicht rein, aber Teile von DOS, Treiber für die Grafikkarte, die Maus oder das CD-ROM-Laufwerk und andere Hilfsprogramme lassen sich hier platzsparend verstauen. Der Vorteil: Sie nehmen nichts mehr von Ihrem eigentlichen RAM unterhalb der 640 Kilobyte-Grenze weg, große Programme haben da unten also wieder mehr Luft. Um ein Programm dort oben unter-



Zwischen all den ROMs ist noch ein wenig Platz. So sieht es zwischen den 640 Kilobyte (A000) und dem ersten Megabyte aus. Blau sind die ROMs dargestellt, rot der Speicher den die Video-Karte für die Bilddarstellung benötigt.

zubringen, brauchen Sie zwei Dinge: Einen Speichermanager, der Ihnen diese UMBs einrichtet, und einen speziellen Ladebefehl. Bei MS-DOS 5.0 heißt dieser Befehl »LOADHIGH«. Wenn Sie ein Programm mit »LOADHIGH« laden, wird nach einem UMB passender Größe gesucht; gibt es keinen, der groß genug wäre, landet das Programm automatisch wieder in normalen DOS-Speicher.

Wenn Sie noch nicht wissen, ob ihr PC mit XMS, EMS oder UMBs ausgestattet ist, dann können Sie mit einem Programm quasi einen »Blick unter die Motorhaube« Ihres PCs werfen. Das Programm heißt »MSD« (Kurz für Microsoft Diagnostik) und ist bei MS-DOS 5.0 und Windows 3.1 dabei. Leider ist das Programm in Englisch, auch wenn Sie ein deutsches DOS oder Windows besitzen. Unter dem Menüpunkt »Memory« wird Ihnen eine Aufteilung des Speichers ähnlich der in unseren Grafiken gezeigt. **(bs)**



Shareware und Public Domain

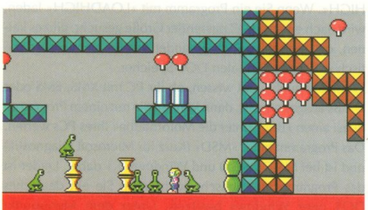
KOSMOS-KNIRPS

Commander Keen ist nicht nur der jüngste, sondern auch der preiswerteste Spieleheld des Universums. Einige seiner Abenteuer gibt es praktisch zum Nulltarif.

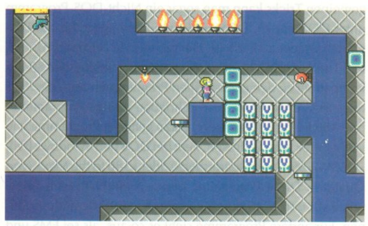
Billy Blaze ist mit 8 Jahren schon ein echtes Genie: Aus Konservendosen baut er Weltraumfunkgeräte, Armband-Computer und ganze Raumschiffe. Klar, daß so ein Typ in der ganzen Galaxis gebraucht wird, um Planeten zu retten, böse Aliens abzuwehren und alten Omas über die Straße zu helfen. So verwandelt Billy sich in unbewachten Augenblicken in Commander Keen, den Retter des Universums (sofern er rechtzeitig zum Abendessen wieder brav bei Mutti zu Hause ist). Die Spiele um Commander Keen aus der amerikanischen Shareware-Schmiede »ID Software« gehören mit zu den beliebtesten und besten Geschicklichkeitsspielen, die es für PCs überhaupt gibt. Schon seine ersten Abenteuer, die sich um die »Invasion der Vorticons« drehten, gab es als Shareware. Den ersten Teil der Trilogie, ein in sich abgeschlossenes Spiel, darf jedermann völlig umsonst kopieren und spielen. Die Teile Zwei und Drei muß man hingegen kaufen und darf sie nicht kopieren. Trotzdem sind Sie immer noch preiswerter, als ein »normales« Computerspiel, denn sie kosten zusammen rund 60 Mark.

Commander Keen ist ein Actionspiel der allerbesten Sorte. Keen kann in alle Richtungen laufen und hüpfen; mit einem Pogo-Stick (einem Stab mit Sprungfeder) überwindet er auch weite Distanzen und große Höhen. Das Spielfeld scrollt dabei sanft nach oben, unten, links und rechts. Eine Schußwaffe, die böse Aliens neutralisiert, ist auch in Keens Handgepäck; schließlich sind Berührungen mit den fiesen Außerirdischen tödlich. Durchs Aufsammeln weiterer Gegenstände erntet Keen nicht nur Punkte; später müssen auch einige kleine Puzzles gelöst werden. Keen macht soviel Spaß, daß der Vertrieb von ID Software, die Firma Apogee, förmlich in Bestellungen ertrank. Und was passiert, wenn sich ein Spiel gut verkauft? Logisch, eine Fortsetzung muß her. Zwei weitere Keen-Spiele erschienen über Apogee. Teil 4 ist der Shareware-Teil, Teil 5 die Fortsetzung für registrierte Benutzer. Dann gibt es noch ein sechstes Programm, das nur als Vollpreis-Produkt zu haben ist, und ein siebtes Spiel namens »Keen Dreams«, von dem es nur eine Shareware-, aber keine Voll-Version gibt. Keen Dreams wirbt vielmehr für ein Paket von »Verlorenen Spielen« mehrerer Shareware-Autoren, das man bei der Registrierung von Keen Dreams zugeschickt bekommt. Verwirrt? Unser Keen-Kasten zeigt alle Keen-Spiele im Überblick.

Die ersten drei Programme dieser Serie sind für Shareware-Spiele schon ungewöhnlich gut. Mit Keen 4, 5 und 6 übertreffen die Programmierer von ID Software aber so manches professionelle Computerspiel, das teurer ist und nicht kostenlos ausprobiert werden darf. Das fließende Scrolling sucht seinesgleichen und der geschickte Levelaufbau mit seinen



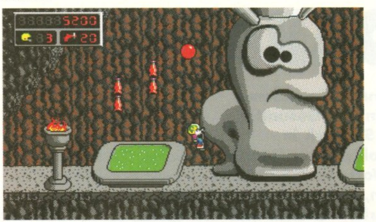
In seinem ersten Auftritt ist Commander Keen bei den Marsmenschen gestrandet



Episode Nummer Zwei spielt im großen Raumschiff der Vorticons



Der Heimatplanet der Vorticons heißt Keen nicht gerade willkommen



Der Schneckenkönig hat sich übergroß im Stein verewigen lassen



In allen Spielen verbindet eine solche Übersichtskarte die einzelnen Levels miteinander

vielen versteckten Extras kann sich sogar mit den darauf spezialisierten Videospiel-Konsolen messen. Vollpreis-Spiele in dieser Richtung wie »Gods« oder »Magic Pockets« können den Spielspaß der Keen-Produkte kaum übertreffen. Für Commander Keen müssen Sie sich keinen High-End-PC kaufen; auch auf einem kleinen AT laufen alle Programme fließend. Beim Sound werden AdLib-Karten und Kompatible mit flotten Musiken und zahlreichen Soundeffekten bedient. Alle Keen-Spiele lassen sich mit Joystick oder Tastatur steuern; das optimale Steuergerät ist allerdings das Gravis Gamepad. Die Episode 4, 5 und 6 unterstützen auch den Vier-Feuerknopf-Modus des Gamepads. Die frei kopierbaren Teile der Keen-Saga gibt es bei vielen gut sortierten PD- und Shareware-Anbietern; zusammen mit den Vollversionen bietet sie z.B. CDV Software in Karlsruhe an. Um Sie auf den Geschmack von Commander Keen zu bringen, haben wir mit freundlicher Genehmigung von Apogee und CDV auf unserer PC-PLAYER-Diskette für diese Ausgabe die voll spielbare und frei kopierbare Version von »Commander Keen 4: Secret of the Oracle« untergebracht. **(bs)**

ALLE KEEN-SPIELE IM ÜBERBLICK

Erste Serie: Invasion of the Vorticons

Teil 1: Marooned on Mars

Keen ist auf dem Mars gestrandet und muß die Teile seines Raumschiffs zusammensuchen, die die Vorticons in den Städten des Mars versteckt haben. Frei kopierbar.

Teil 2: The Earth Explodes

Keen kommt vom Mars nach Hause und sieht das große Schiff der Vorticons in der Erdumlaufbahn. Er schleicht sich an Bord, um es zu zerstören. DM 59,- (zusammen mit Teil 1 und 3)

Teil 3: Keen must die!

Die Vorticons sind inzwischen ziemlich sauer auf Keen. Als er ihren Planeten besucht, haben alle Bewohner nur eines im Sinn: tötet Keen!

Zweite Serie: Goodbye Galaxy!

Teil 1 (Keen 4): Secret of the Oracle

Diesmal wollen die Shikadi nicht nur die Erde, sondern die ganze Galaxis zerstören. Leider wissen nur die Hüter des Orakels, wie sie das anstellen, doch diese Knaben sind auf einen fernen Planeten entführt worden. Frei kopierbar.

Teil 2 (Keen 5): Goodbye Galaxy!

Keen kennt das Geheimnis der Shikadi und erreicht ihre Riesen-Raumstation, die die Geheimwaffe QED an Bord hat. Keen muß sie zerstören, bevor die ganze Galaxis explodiert. DM 59,- (zusammen mit Teil 1)

Dritte Serie: Aliens ate my Babysitter!

Vollversion (Keen 6): Aliens ate my Babysitter!

Ein einzelnes Spiel, aber größer als alle bisherigen Keen-Abenteuer. Diesmal muß Billy seinen Babysitter befreien, den besonders fiese Aliens entführt haben und verspeisen wollen. DM 79,-.

Die Demoversion:

Vom sechsten Keen gibt es eine Demo-Version mit vier ausgesuchten Leveln aus der Vollversion, die frei kopierbar ist.

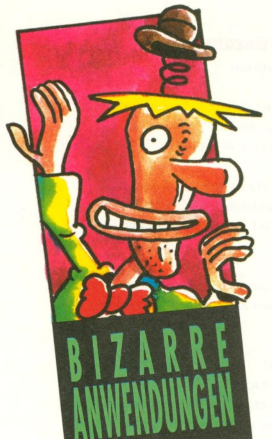
Das Zusatzspiel: Keen Dreams.

Keen wird in seinen Träumen auf einen Gemüseplaneten entführt und erlebt dort besonders haarsträubende Abenteuer. Frei kopierbar, z.Zt. keine Voll-Version erhältlich.



Bei der Grafik haben die Keen-Spiele das Maximum aus der EGA-Palette herausholen können





DER ELEKTRONISCHE LIEBESBRIEF

LIEBE GEHT DURCH DAS KEYBOARD

Das Herz pocht, die Sinne schwinden: Akute Verliebtheit kann Ihre Gesundheit gefährden. Damit Sie auch in Augenblicken unkontrollierbarer Hormon-Taumel die richtigen Worte finden, um die Angebetete zu becircen, gibt's den elektronischen Liebesbrief – endlich mal eine vernünftige PC-Anwendung!

Nicht jeder von uns ist zum Romantiker geboren, aus dessen Feder sinnliche Prosa fließt, sobald er einen Brief beginnt. Wem schon das Verfassen einer Urlaubs-Ansichtskarte Qual und Pein bereitet, wird angesichts der Herausforderungen eines Liebesbriefs berechtigterweise verzweifeln. Um Beziehungsfragen in allen Lebenslagen vom scheuen Anbandeln bis zum harschen Schlußakt routiniert abzuhandeln, bietet der Rossipaul-Verlag modernste Lebenshilfe an. Als wär's ein Formschreiben ans Finanzamt, raten die Anbieter zum »elektronischen Liebesbrief«. Zwölf Briefvarianten zu zwölf typischen Beziehungsthemen erwarten Sie auf der Diskette, die für 20 Mark im Buchhandel angeboten wird – ein ziviler Preis, wenn man sich ansieht, was heutzutage ein Strauß Rosen kostet. Die einzelnen Varianten beziehen sich auf unterschiedliche Verfassertypen: So können Sie Vorlagen zu erregenden Themen wie z.B. »Der Sehnsuchtsbrief« für ein Dutzend Charaktere wie Macho, Esoteriker oder Neurotiker aufrufen. Wer sich nicht durch alle Briefe wühlen möchte, darf auch die Texte nach Stichworten durchforsten lassen.

Hauptthemen
Der Sprung ins kalte Wasser
Die Kunst des Nachfassens
Vorsicht, Sex!
Wie sagt man 'Ich liebe Dich'
I'm so sorry
Die Kunst des unechten Abschiedsbriefes
Alles oder nichts: der Heiratsantrag
Wie sticht man einen Rivalen aus
Tu's nicht! – Wenn SIE Sie verlassen will
Der Sehnsuchtsbrief
Ungefährliche Liebschaften
Die Kunst des Verabschiedens
Der Anti-Liebesbrief

Liebesbrief ← → ↑ ↓ PgUp PgDown Return Escape

Die Bibliothek bietet je zwölf Varianten pro Thema an

Die erotischen Verlockungen der Software-Welt ließen den Verfasser nicht lange ruhen. Doch der erste Probelauf im Praxistest stößt auf technische Widerstände: Der modifizierte Lustbrief läßt sich nicht so ohne weiteres ausdrucken. Sie müssen ihn zunächst als separates File speichern und in eine Textverarbeitung laden. Den Schrecken neuzeitlicher Technologien sind dann keine Grenzen mehr gesetzt; per Fax kann das Schmachtwerk der Geliebten mit 9600 Baud schneller zugestellt werden, als die Post erlaubt.

Mit einem Computerausdruck lassen sich in den seltensten Fälle die gewünschten romantischen Wallungen bei dem Objekt der Begierde hervorrufen. Lediglich bei den Abschiedsbrief-Vorlagen vermag ein 9-Nadel-Draft-Output auf holzhaltigem Altpapier die gewünschte Wirkung zu erzielen. Die 150 Mustertexte sind zum Teil ganz witzig, doch oft geht der Humor nach hinten los und die Rechtschreibung ist nicht ganz sattelfest. Der Hersteller arbeitet bereits an einer Version für die Damenwelt, um auch männliche Adressaten mit schwülen Textbausteinen zu beglücken. **(hl)**

Microsoft Word - LIEBE.DOC

Wie sticht man einen Rivalen aus - Der Esoteriker

Liebe Angie,

von Fränze habe ich gehört, daß du dich jetzt öfters mit Stefan triffl. Er ist wirklich ein großartiger Mensch - ich bin ihm mal bei einem "Silva Mind Control"-Seminar begegnet. Wahrscheinlich kennt ihr euch aus einem früheren Leben und müßt karmisch noch etwas miteinander aufarbeiten.

Ich habe volles Verständnis dafür und glaube, daß so ein energetisches Clearing für unsere Beziehung nur gut sein kann.

Habe ich dir schon erzählt, daß ich seit letzter Woche zur Massage gehe?

Karen macht das wirklich ungeheuer sensibel.

Ich freue mich ja so, daß es dir gut geht!

Dein Carsten

Zum Ausdrucken müssen Sie ein »Liebesbrief-File« zunächst in eine Textverarbeitung laden

DER ELEKTRONISCHE LIEBESBRIEF

Hersteller: Rossipaul
Ca.-Preis: 20 Mark
Hardware-Minimum: PC mit 640 KByte RAM und Festplatte.
Praktischer Nutzen: sehr zweifelhaft.
Originalitäts-Faktor: enorm.
Erotik-Koeffizient: puritanisch.
Unterhaltungswert: beachtlich.
Das PC PLAYER-Fazit: Streng genommen eine höchst idiotische Anwendung; der Unterhaltungswert ist aber nicht zu verachten.



Alle Paßwörter für »The Humans«

SCHUMMELN IST MENSCHLICH

Zugriff auf jeden der 80 Levels in Mirages neuem Denkspiel gewährt Ihnen diese Paßwort-Liste.

Geben Sie der Evolution den entscheidenden Kick! Nervenzusammenbrüche wegen eines schier unlösbaren »Humans«-Levels gehören nun der Vergangenheit an. Wir verraten Ihnen die gesammelten Codewörter, damit Sie alle Stufen direkt anwählen können. **(hl)**

Nr.	Paßwort	Nr.	Paßwort	Nr.	Paßwort
01	DARWIN	07	CSL	13	UNLUCKY
02	ANDIE PANDY	08	THE HUMBLE ONE	14	BLUE MONKEY
03	GET A LIFE	09	PIXIE	15	RED DWARF
04	CARLOS	10	MILESTONE	16	BAD TASTE
05	HOWIE	11	WAR WAR WAR	17	THE KITCHEN
06	MOOBLE	12	J MCKINNON	18	CJ

Nr.	Paßwort	Nr.	Paßwort
19	SORT IT OUT	51	RAINBOW
20	SMART	52	DOODY
21	VILLA3BORO2	53	MIGHTY BAZ
22	EARLY MORNING	54	TIRED
23	BORO4LEEDS1	55	CONSOLIDATED
24	EASY LIFE	56	STAY HAPPY
25	JIMS TIES	57	AMERICA
26	PARKVIEW	58	ANOTHER DAY
27	NICENEASY	59	ISOLATION
28	GREEN CARD	60	PROMISED LAND
29	COOKIE	61	DAEMONSLATE
30	MALCY MALC	62	BIG RAB
31	RAVING BURK	63	MIAMI VICE
32	YOU GOT IT	64	MARGARET M
33	SGNIMMEL	65	A34732473
34	MINISTRY	66	HELP ME
35	MAD FREDDY	67	THE EXILES
36	BIZARRE	68	EIGHTLANDS
37	FREE SCOTLAND	69	WINE AND DINE
38	APPLE JUICE	70	NIN
39	PAYDAY	71	TECHNOPHOBE
40	BANANNA MOON	72	GETTING THERE
41	BONUS	73	TIME IS
42	BOUNCING	74	RUNNING OUT
43	NO MONEY	75	LORDS OF CHAOS
44	A S F	76	NOW ITS DONE
45	VISION	77	IM OUT OF HERE
46	SISTERS	78	HERES TO A
47	FAST FASHION	79	BETTER LIFE
48	CARGO	80	BYE BYE BYE
49	RAB C NESBITT		
50	RANGERS		

Die Inserenten

TIPS & TRICKS

Wenn der Goldschlüssel unauffindbar ist oder man ständig vom großen grünen Wutz aufgefressen wird, dann regen sich Jammer und Wut in den Seelen verzweifelter Spieler. Bei jedem Adventure oder Rollenspiel lauert irgendwo der tote Punkt, an dem man beim besten Willen nicht weiterkommt. Damit Sie sich von solchen Sackgassen nicht den Tag verderben lassen müssen, bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe eine hübsche Ladung erlesener Tips und Spielelösungen. Wir konzentrieren uns dabei immer auf ein aktuelles Topspiel, dessen Lösungsweg besonders gründlich beschrieben wird. Als Zugabe gibt es einige kleinere Tips oder Paßwörter; außerdem veröffentlichen wir auf unseren Disketten hilfreiche Schummelprogramme.



GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lektüre unserer Spieletips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielelösungen kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen.

Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV
Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Tips & Tricks
Zaunkönigsweg 2c, 8000 München 82

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, welches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten:

Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie Ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateien bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (z.B. EPS oder Illustrator). Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei.

Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß es mitunter ein paar Wochen dauern kann, bis wir jede Zuschrift bearbeitet haben. Danke für Ihr Verständnis und viel Spaß beim Mitmachen!

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Sherlock Holmes

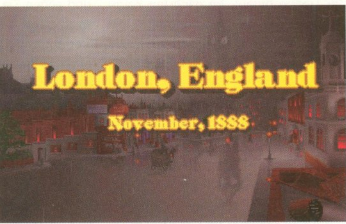
Spiele-Lösung des Monats

Intrigen und Mord im viktorianischen London: Rechtzeitig zur Veröffentlichung der deutschen Version von Electronic Arts' Kriminal-Adventure präsentieren wir Ihnen eine Komplettlösung.

Mit dem erfreulich komplexen Sherlock Holmes-Programm feierte Electronic Arts einen gelungenen Einstand im Genre der Abenteuerspiele. Wenn in einer kriminalistischen Sackgasse selbst Dr. Watson Ihre kleinen grauen Zellen nicht mehr inspirieren kann, hilft unser Wegweiser durch das Programm bestimmt weiter. Wir verschlüsseln wieder einige wichtige Begriffe, damit Sie beim Querlesen nicht aus Versehen mehr Tips erhaschen, als Sie eigentlich erfahren wollen. Zum Entschlüsseln müssen Sie von jedem Buchstaben »einen abziehen«. Aus B wird also A, aus C wird B, und so weiter. So verwandelt sich z.B. das codierte Kauderwelsch »TIFSMPDL IPMNFT« in »SHERLOCK HOLMES«.

Sarahs Schicksal

Gehen Sie zur Gasse hinter dem Regency-Theater. Man beachte die Zigarettenkippe, die Theaterkarte und die Eisenstange. Untersuchen Sie die Leiche von Sarah Carroway genau. Im Gespräch mit Watson stellt sich heraus, daß der Mörder eine gezackte Klinge verwendete und die Juwelen des Opfers gestohlen hat. Nehmen Sie eine Probe des weißen Puders auf der Wunde. Mit dem Inspektor reden, der einen Zeugen erwähnt; außerdem verrät er die Adresse von Sarah Carroways Wohnung. Gehen Sie nun in Sarahs Garderobe. Auf einer verschlossenen Truhe mit Schubladen befinden sich einige Blumen mit der Nachricht eines anonymen Bewunderers. Nachricht und Blume nehmen, die Flasche mit Eau de Seine-Parfum nicht vergessen und mit XBUTPO SFEFO, um die Zeugin Sheila Parker zu beruhigen. Geben Sie das Beruhigungsmittel an Sheila, die daraufhin befragt werden kann. Sie erzählt von einem Mann mit einem Mantel, der vom Tatort geflohen war. Sie erfahren, daß Sarah einen Anhänger von ihrer Schwester Anna erhalten hatte. Sheila sagt außerdem, daß das Parfum das Geschenk eines speziellen Freundes war, dessen Identität sie geheimhielt. Zeigen Sie Sheila die Theaterkarte, die Sie vorher aufgesammelt haben. Beachten Sie die Spuren von Öl und schwarzem Haar am oberen Ende der Tür. Jetzt mit Carruthers reden; er erwähnt einen Verdächtigen, der in der Gasse herumlungerte. Der etwa 17 Jahre alte Junge hatte ihn nach Sarahs Adresse gefragt. Als Carruthers die Antwort verweigerte, bat der Junge ihn darum, eine Nachricht im Pub Moongate zu hinterlassen. Im Laufe des Gesprächs erfahren Sie, daß der Mörder die Tür aufgebrochen, den Raum durchsucht und schließlich draußen auf Sarah gewartet hatte. Aber wie kommt man wieder aus dem Raum heraus? Unter der HBSEFSPCF liegt eine GFEFS; gibt man sie Carruthers, repariert er das Schloß. Als nächstes besuchen wir die Wohnung von Sarah Carroway. Hier den SFHFOTDIJSN öffnen und den kleinen Messingschlüssel nehmen. Die Wäsche untersuchen; auf einem Sweater des Kensington Rugby Teams findet man Spuren von Öl und schwarzen Haaren. Begeben Sie sich zu Baker Street und benutzen Sie das weiße Pulver und die Blume auf dem Labortisch. Nach den Experimenten findet man heraus, daß die Blume auf Jod-Basis gefärbt wurde und daß es sich bei dem Pulver um eine Arsen/Seifen-Mischung handelt. Zur Tür hinaus gehen, mit Wiggins reden, ihm die Blume geben und nach deren Verkäufer suchen lassen. Zurück zur Gasse hinter dem Regency-Theater; die Leiche wurde abtransportiert und die Tür zur Garderobe verriegelt. Gehen Sie nun zum Leichenschauhaus; der Coroner läßt Sie Sarahs Habseligkeiten untersuchen, aber nicht mitnehmen. Im Gespräch mit Gregson fragt man nach einer Möglichkeit, eine Erlaubnis zu erhalten. Er empfiehlt den Besuch bei Lestrade im Scotland-Yard-Gebäude, das jetzt auf der Karte auftaucht.



Bei Scotland Yard beziehen Sie sich auf das Gespräch mit Gregson, aber der Constable läßt Sie nicht vorbei. Zurück zum Leichenschauhaus gehen und mit Gregson reden, der Sie beim nächsten Besuch bei Scotland Yard begleitet. Reden Sie hier mit Sergeant Duncan, der allerdings keinen sehr kooperativen Eindruck macht. Das Gebäude verlassen und mit dem scheinbar blinden Verkäufer reden. Drohen Sie ihm an, seine wahre Identität zu verraten. Die Folge ist ein Hinweis auf eine kleine Schwä-

Tips & Tricks

che des Sergeant: er ist sehr anfällig für Schmeicheleien. Man redet erneut mit dem Sergeant und schmiert ihm reichlich Honig ums Maul, woraufhin er Inspector Lestrade holt, der die Erlaubnis ausstellt. Den entsprechenden Paß überreicht Ihnen der Sergeant. Zurück ins Leichenschauhaus, mit dem Coroner reden und ihm den Paß geben. Den großen Schlüssel nehmen und nach einer Analyse des weißen Pulvers fragen, das sich als Konservierungsmittel entpuppt. Gehen Sie zur Gasse hinter dem Theater und öffnen Sie die Tür mit dem großen Schlüssel. Mit dem kleinen Messingschlüssel läßt sich die Schubladentruhe entriegeln, in der man Eintrittskarten für die Oper findet. Carruthers verrät die Adresse des Opernhauses, in dem Anna Carroway auftritt. Sie können nun zur Chancery-Oper gehen und dort mit dem Manager reden. Er sagt, daß Anna Carroway erkrankt sei und verbietet den Besuch ihrer Garderobe. Zeigen Sie die Eintrittskarten den beiden Platzanweisern und gehen Sie die Treppe hinauf. Im nächsten Raum die Karten Mrs. Worthington zeigen, die daraufhin über den Anhänger und James erzählt. Sie stellt Ihnen auch eine Erlaubnis aus, um Annas Garderobe betreten zu dürfen. Geben Sie diese Notiz dem Manager und untersuchen Sie den Raum. Sobald der Manager einschreitet, wenn Sie etwas genauer untersuchen wollen, verlassen Sie den Raum und sprechen mit Watson. Dann erneut den Raum betreten und Watson anreden; er wird nun den Manager ablenken. Sie können jetzt ungestört die NJUUMFSF TDIVCMBEF öffnen und den Schlüsselbund entnehmen.

Als nächstes besucht man Belle's Parfümerie. Fragen Sie Belle nach dem jungen Mann, der die Flasche Eau de Seine gekauft hatte. Nachdem man bei der Beschreibung angegeben hat, daß er groß ist und für seine schwarzen Haare Öl verwendet, identifiziert Belle ihn als Rugbyspieler. Fragen Sie Belle nun nach dem Parfum La Cote d'Azur. Während sie hinten im Lager nachsieht, spricht man mit dem Mädchen über den jungen Mann und findet heraus, daß er Senior Service-Zigaretten raucht.

Auf dem Sportplatz von South Kensington Field redet man nun mit dem Trainer. Beschreiben Sie den jungen Mann als Raucher von Senior Service, der den Vornamen James trägt. Der Trainer zitiert Sanders herbei, den Sie nun befragen dürfen. Er leugnet, Sarah gekannt zu haben, bis man ihm die Eau de Seine-Flasche zeigt. Daraufhin erfahren Sie den Standort des Eaton-Schlafsaals. Dort angekommen teilt man Sanders mit, daß Sarah tot ist. Er glaubt Ihnen nicht und will einen Beweis. Im Leichenschauhaus will der Coroner die Todesurkunde nicht herausrücken. Sie gehen deshalb zu Baker Street und fragen den Zeitungsverkäufer Jonas nach einer älteren Ausgabe, in der Sarahs Tod beschrieben ist. Jonas kann nicht helfen, also sprechen Sie wieder einmal Wiggins an.

Nehmen Sie die Zeitung und fragen Sie Wiggins nach dem Anbieter der Blume. Es handelt sich um die Verkäuferin Leslie in Covent Garden. Gehen Sie zunächst zum Eaton-Schlafsaal zurück und geben Sie Sanders die Zeitung. Er spricht von Anna Carroway und deren Verlobten Antonio Caruso, der sich öfters in der St. Bernards Snooker-Akademie herumtreibt. Sanders erwähnt außerdem einen Platz in der Nähe einer Grundschule, wo Anna sich oft mit einem kleinen Jungen unterhalten hatte. Gehen Sie nach St. Bernards und versuchen Sie, von den Snooker-Spielern Informationen über Caruso zu erhalten. Jack Mahoney kennt Carusos Adresse, will sie aber nicht verraten. Befragen Sie den Barkeeper über Mahoney und konfrontieren Sie diesen dann mit den neu gewonnenen Erkenntnissen. Mahoney gibt nach und sagt Ihnen Carusos Adresse. In dessen Wohnung angekommen sieht man sich zunächst das Photo auf dem Tisch an. Caruso erzählt über Annas Verschwinden und verrät ihre Adresse. Er empfiehlt, laut und ausdauernd anzuklopfen, weil die Haushälterin schwerhörig ist. Fragen Sie ihn nach den Picknicks; dabei erfahren Sie, daß Anna einen Kreisel (Gyroscope) für den kleinen Jungen kaufen wollte. Gehen Sie zur Baker Street und luchsen Sie Wiggins seinen Kreisel ab.

Die verschwundene Schwester

Jetzt geht's zum Picknick-Platz, wo man den Kreisel mit dem Jungen benutzt, um dessen Aufmerksamkeit zu erregen. Er erzählt, daß er Paul heißt, daß sein Vater ein einflußreicher Mann ist und daß Anna sein Kindermädchen war. Geben Sie den Kreisel dem Jungen und heben Sie dessen Mütze auf, sobald er gegangen ist. Sehen Sie sich die Mütze genau an und gehen Sie dann zum Eddington-Equestrian-Geschäft. Wenn man den Verkäufer nach dem Besitzer der Mütze befragt, verweigert er jegliche Informationen. Im Gespräch mit Watson erörtern Sie eine Strategie; untersuchen Sie dann das betrügerische Wappen. Nachdem alle Kunden den Laden verlassen haben, verrät der genervte Verkäufer, daß Lord Brumwell die Mütze für seinen Sohn Paul kaufte. Im Haus der Brumwells angekommen stellt sich heraus, daß der Lord momentan unpäßlich ist. Fragen Sie Lady Brumwell nach Paul und Anna. Sie gibt an, daß Anna entlassen wurde und ihr momentaner Aufenthaltsort unbekannt ist. Sie erhaschen die Information, daß einer von Lord Brumwells Gästen eine äußerst übelriechende Zigarettenkippe im Foyer hinterlassen hatte.

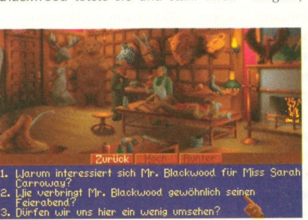
Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zu Covent Garden. Madame Rosas Laden kann besucht werden, was momentan keinen Nutzen hat. Kaufen Sie am Blumenstand einige Veilchen von Leslie. Man befragt sie nach dem Mann, der die rosa Nelken erworben hatte und zeigt ihr die handschriftliche Notiz, die an den Blumen in Sarahs Garderobe befestigt war. Leslie gibt zu, den Zettel für einen Mann geschrieben zu haben, der sie unbedingt zu einem Drink im Pub einladen wollte. Als sie sich weigerte, wurde der Mann wütend und warf seine Zigarette in das Faß. Er verlor dabei etwas von seinem Ärmel, das ebenfalls ins Faß fiel. Nehmen Sie die Blumen aus dem ESBIULPSC und benutzen Sie ihn in Verbindung mit dem Faß, um an den Manschettenknopf mit den Initialen G.B. zu kommen. Gehen Sie in das Moongate Pub und sprechen Sie mit dem Gastwirt, der aussagt, daß der Man-

schettenknopf dem Präparator Mr. Blackwood gehört. Ein Beispiel von Blackwoods Schaffen sei in Bradleys Tabakladen zu sehen. Nun sieht man sich im Raum um und untersucht vor allem die beiden Bilder. Vom Gastwirt will man Einzelheiten über den jungen Mann erfahren, der sich für Sarah Carroways Adresse interessiert hatte. Es gibt zwei Methoden, um an diese Information heranzukommen. Sie können alle drei Gäste und den Gastwirt im Dartsspiel besiegen, oder befragen den Gastwirt nach dessen militärischer Karriere und verweisen auf die beiden Bilder. Sie erfahren nun, daß der gesuchte junge Mann für den Apotheker in Hattington Street arbeitet. In der Apotheke sollte man erst etwas kaufen; danach darf man mit Richard reden. Er gibt zu, sich in Sarah verliebt zu haben, ist aber nicht in den Mord verwickelt.

Die nächste Station ist Bradleys Tabakladen. Versuchen Sie eine Zigarrenkiste zu bewegen, aber Alfred hat etwas dagegen. Nachdem man mit ihm gesprochen hat, ändert er seine Meinung. Alle drei Kisten schiebt man zum Elchkopf hin. Dann die Dritte erneut bewegen; Holmes stapelt sie auf die beiden anderen. Raufklettern, den Elchkopf nehmen und die Adresse des Oxford-Präparator-Geschäfts entnehmen. Hier angekommen untersucht man das gezackte Messer, den blutigen Arbeitskittel und befragt Lars nach diesen Gegenständen. Er erzählt, daß der Kittel Mr. Blackwood gehört. Er be-schreibt Blackwood als mittelgroßen, grauhaarigen Mann mit Zylinderhut und Monokel. Blackwood hätte erwähnt, daß er jemanden bei den Surrey Docks treffen wollte. Sprechen Sie mit Watson über die Docks. Er empfiehlt, daß Toby, der Hund bei Old Sherman's, die Spur aufnehmen soll. Nehmen Sie den Kittel und gehen Sie zu Old Sherman's. Mit Sherman reden und eine Leine nehmen. Die Leine dann mit Toby benutzen und man gelangt automatisch zu den Docks.

Toby zeigt großes Interesse an dem Warenhaus, aber die Tür läßt sich nicht öffnen. Sie bewegen das Faß vor die Tür, klettern rauf und nehmen den Eimer. Das Fenster ansehen; es ist vor lauter Dreck undurchsichtig. Das Faß zurückbewegen und den Lappen nehmen. Benutzen Sie den FJNFS mit der UIFNTF und anschließend den MBQQFO mit dem FJNFS. Schließlich den Lappen mit dem Fenster benutzen und durchsehen. Zwei Männer unterhalten sich; zu einem paßt Blackwoods Beschreibung; der andere untersucht einen großen Anhänger. Die Tür ist mit einem Brett verrammelt worden. Sie sprechen mit Watson über eine Strategie, öffnen die Schuppentür und nehmen den Hammer. Den Hammer mit der Warenhaus-Tür benutzen und eintreten. Blackwood kann gefaßt werden, doch der andere Mann entkommt. Zurück nach Baker Street, wo Blackwood verhört wird.

Es hat den Anschein, als sei er vom Bow Street Polizeirevier verhaftet worden, weil er Sarahs gestohlene Juwelen besessen hatte. Sie gehen nach Bow Court, aber der Wächter läßt Sie nicht eintreten. Deshalb erst zu Scotland Yard, einen Paß vom Sergeant ausstellen lassen und diesen dann dem Wächter in Bow Court geben. Reden Sie mit Blackwood. Er sagt, daß er von einem unbekannten älteren Mann angeheuert wurde, um einen Brief zu finden, der Carroway gehörte. Er hatte Sarahs Garderobe durchsucht, fand aber nichts und wartete deshalb in der Gasse auf sie. Als er Sarah aufhielt, geriet sie in Panik. Blackwood tötete sie und stahl ihren



Anhänger. Der ältere Mann sagte aber, daß Sarah die falsche Carroway gewesen sei; der Brief befinde sich im Besitz von Anna. Fragen Sie Blackwood, wem er den Anhänger verkauft hatte, aber er verweigert die Antwort.

Sie gehen zu Anna Carroways Haus und erinnern sich an Carusos Hinweis über die schwerhörige Haushälterin. Benutzen Sie Türklopfer und Klingel einige Male, aber nichts passiert. Mit dem Schlüsselbund sperrt man schließlich die Tür auf. Wenn Watson darauf hinweist, daß jemand drinnen sein könnte, müssen Sie noch ein wenig länger läuten und klopfen. Wenn Watson davon überzeugt ist, daß man lang genug gewartet hat, darf man das Haus schließlich betreten. Drinnen nehmen Sie die beiden Visitenkarten, bewegen die Pflanze und verstreuen dabei etwas Dreck. Nach oben gehen, wo man der Putzfrau von dem Schmutz erzählt. Diensteifrig verläßt sie das Zimmer, woraufhin Sie die Statue bewegen und das Buch nehmen können. Lesen Sie es; es ist Anna Carroways Tagebuch. Sie hatte anscheinend Detektive angeheuert, um den Diebstahl des Anhängers in Zusammenhang mit dem Mord an ihrer Schwester zu untersuchen. Sie vermutete, daß der Dieb die Juwelen verkaufen würde. Der Anhänger enthielt einen sehr wichtigen Brief. Lesen Sie die Visitenkarten; die eine stammt von Caruso und die andere von Jacob Farthington, den Rechtsanwalt von Grey Inn. Besuchen Sie Farthington und reden Sie mit ihm. Er erzählt, daß Anna ihn beauftragt hatte, die wahre Herkunft ihres unehelichen Sohnes zu klären. Anna wollte den Jungen wieder zu sich holen, was Lord Brumwell aber sehr verärgerte. Farthington ist wegen Annas Verschwinden beunruhigt und verspricht Holmes, bei der Suche behilflich zu sein.

Annas Geheimnis

Gehen Sie wieder zur Bow Street; sagen Sie Blackwood, daß der verkaufte Anhänger den Brief verborgen hatte, den er finden sollte. Blackwood rückt nun Informationen über Jaimeson raus,

Sherlock Holmes

Spiele-Lösung des Monats

den Mann, an den er den Anhänger verkauft hatte. Man geht zu Jaimeson und droht ihm, daß er wegen Mordes an Sarah Calloway angeklagt werden könnte. Er erzählt daraufhin, daß er den Anhänger an den Privatdetektiv Moorehead verkauft hat und daß ein gewisser Robert Hunt auch über diese Information verfügt. Sie besuchen nun die Moorehead & Gardner-Detektivagentur. Fragen Sie nach Moorehead, der nicht anwesend ist. Der Sekretärin eine Visitenkarte geben. Sie sagt, daß auch Gardner nicht da ist; er wollte einen Klienten im Regent Park Zoo um Mitternacht treffen, um ihm den Anhänger zu geben.

Nun zum Zoo gehen, mit dem Constable sprechen und den Zoo betreten. Ein Objekt fällt im Löwenkäfig auf. Gehen Sie zum Büro und untersuchen Sie die Leiche von Gardner. Sein Schädel ist eingeschlagen, Schlamm befindet sich auf seiner Kleidung, Spuren von Krallen sind zu erkennen und ein Bein ist gebrochen. Er wurde offensichtlich an einem anderen Ort getötet und dann an die jetzige Position gezerrt. Nun mit Gregson sprechen, der aber keine große Hilfe ist. Das Büro betreten und Hollingston ansprechen, der die Adresse von Simon Kingsley verrät, einem speziellen »Freund« des Löwen Felix. Sie gehen zu Kingsleys Wohnung und betrachten Stiefel und Bild. Fragen Sie Kingsley nach seinem Lieblingstier, woraufhin er zugibt, Gardners Leiche aus dem Käfig entfernt zu haben, weil er befürchtete, daß Felix den Mann getötet habe. Kingsley erklärt sich dazu bereit, sich mit Ihnen beim Löwenkäfig zu treffen. Sie gehen nun wieder zum Löwenkäfig, wo Kingsley Felix ablenkt, während Sie das glitzernde Objekt aufsammeln. Es handelt sich um eine Taschenuhr, die geöffnet werden kann und offensichtlich Gardner gehörte. In der Uhr steckt ein Stück Papier, auf dem einige Zahlen gekritzelt sind. Zurück zur Detektivagentur und nach Moorehead fragen – Pech, er hat das Büro gerade verlassen. Die Sekretärin gibt an, daß Moorehead seinen Safe öffnete und rausrannte, nachdem ein Junge ihm eine Nachricht überbrachte. Sagen Sie Watson, daß Moorehead sich in großer Gefahr befindet, daß er keine Ahnung von dem Tod seines Partners hatte und nun unter mysteriösen Umständen aus dem Büro gelockt wurde. Lange Rede, kurzer Sinn: Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um ins Büro einzubrechen. Nehmen Sie die Schreibmaschine und warten Sie die anschließende Sequenz ab. Holmes findet im Büro eine Nachricht für Moorehead, der mit dem Anhänger zur St. Pancras Station kommen sollte, wenn er seinen Partner und seinen Klienten lebend wiedersehen wolle. An der Station angekommen, wird Moorehead von Mr. Hunt mit einer Pistole bedroht. Moorehead hat den Anhänger nicht dabei und befördert die Pistole außer Reichweite; Hunt stößt ihn daraufhin vor einen näherkommenden Zug. Watson verwahrt die Pistole, während Sie Hunt erklären, daß Sie ihn für den Tod von Moorehead und Gardner sowie Anna Carroways Verschwinden verantwortlich machen. Hunt erklärt, daß man Anna nie wieder lebend sehen würde und schwört Rache. Gehen Sie zur Bow Street und reden Sie mit Hunt. Beschuldigen Sie ihn, für eine andere Person zu arbeiten, aber er wird nicht reden.

Nun zurück zur Detektivagentur. Ins Büro gehen, den Stuhl bewegen, die falsche Bücherreihe bewegen und den Zettel mit den Zahlen in Zusammenhang mit dem Safe benutzen. Den Anhänger entnehmen und öffnen; das darin enthaltene Dokument aufsammeln und lesen. Der Brief stammt vom verstorbenen Arzt der Brumwell-Familie, Doktor Smithson. Kurz vor seinem Tod wollte er Annas Geheimnis lüften. Anna brachte Paul zur Welt, als sie für die Brumwells als Dienerin arbeitete. Der leibliche Vater, Lord Brumwell, ließ die Leute glauben, daß seine Gattin Pauls Mutter sei. Anna wurde entlassen, als das Kind sich mehr und mehr auf sie fixierte. Ihr wurde der Zorn der mächtigen Brumwells angedroht, falls sie jemals die Wahrheit erzählen würde. Sie stellen den Stuhl wieder zurück und gehen zum Haus der Brumwells. Nachdem man den Brief Lady Brummwell gezeigt hat, wird man vom Lord empfangen. Er gibt zu, Blackwood und Hunt angeheuert zu haben, um den Anhänger zu besorgen. Nach Annas Aufenthaltsort befragt, nennt er Hunts Wohnung. Er verabschiedet sich dann, um »in sich zu gehen«; der Schlingel sperrt Sie aber kurzerhand ein. Um zu entkommen, bewegt man das linke Schwert und schaut dann das Bild an: eine Art Haken ist jetzt zu sehen. Das Bild öffnen, den Safe öffnen und den kleinen Schlüssel nehmen. Mit diesem Schlüssel entriegelt man die Tür und kann nur noch beobachten, wie Lord Brumwell sich das Leben nimmt. Gehen Sie zu Hunts Wohnung und öffnen Sie das Buch; Sie erfahren hier Details über Hunts Geschäfte mit Madame Rosa und Lord Brumwell. Das Lesezeichen aufsammeln, das man Jaimeson in dessen Wohnung gibt. Nehmen Sie die Tarot-Karten und den kleinen verzierten Schlüssel. Nun zu Madame Rosa marschieren, die nicht anwesend ist. Die MJOLF LFSAF bewegen, um das Bücherregal zu öffnen, das eine Kiste enthält. Benutzen Sie den verzierten Schlüssel mit der Schreibtisch-Schublade, nehmen Sie den Silberschlüssel und benutzen Sie ihn mit der Kiste.

Das Pergament ergattern, das eine Quittung für die Miete eines Anwesens am Savoy St. Pier ist. In einer Nachricht bittet Hunt Rosa darum, das Dokument sicher aufzubewahren. Nun zum Pier gehen und durch das Fenster sehen. Ein Behälter mit Schwarzpulver ist zu erkennen, in dessen Nähe sich eine Zündschnur und eine brennende Kerze befinden. Die Zündschnur ist mit dem Türgriff befestigt; das Öffnen der Tür würde die Schnur zur Kerze hinaufspannen. Die Flamme würde die Zündschnur auch dann erreichen, wenn die Kerze weit genug herabgebrannt wäre. Nehmen Sie jetzt die FJTFOTUBOHF, benutzen Sie sie an der Tür und betrachten Sie die Schlußanimation. Holmes kündigt noch sein nächstes Abenteuer an; dann ist der Fall gelöst. Well done!

DIE LÖSUNG ZU KING'S QUEST VI

MÄRCHENPRINZ

Diese Komplett-Lösung führt Sie von den Logik-Klippen über das Reich der Toten bis zum Happy End beim jüngsten Kings-Quest-Adventure.

Wie retten Sie Prinzessin Cassima? Viel wichtiger noch: Wie retten Sie die eigene Haut? Unsere Komplett-Lösung von Kings Quest VI holt Sie aus den kniffligsten Situationen – und nur aus diesen. Denn damit Sie beim Durchblättern der Lösung nicht aus Versehen Dinge lesen, die Sie gar nicht lesen wollen, haben wir wichtige Begriffe verschlüsselt. Lesen Sie beispielsweise BMFYBOEFS, dann gehen Sie bei jedem Buchstaben eine Stelle im Alphabet zurück: Aus B wird A, aus M wird L... bis Sie schließlich »Alexander« lesen können. Aus einem Z wird dementsprechend ein A.

Isle of the Crown

Schöner Strand! Was kann ich hier alles anstellen?

Zuerst mal den Ring aufheben, der links liegt. Unter der Planke ist eine Kiste, in der Kiste liegt eine Münze, die man braucht.

Ich kann nicht mit dem Mann an der Fähre reden.

Die Programmierer haben die Tür gut versteckt, sie ist sehr weit links am Bildschirmrand. Der Laderaum tut nichts zur Sache. Reden Sie vorher mit dem Mann im Buchgeschäft. Nehmen Sie den Gegenstand auf dem Tisch mit.

Was mache ich im Buchgeschäft und im Leihhaus (Pawn Shop)?

Mehrmals mit dem Buchhändler reden. Das langweilige Buch mitnehmen. Nach dem Gedichtband suchen (ziemlich weit rechts im Regal). Die lose Seite nicht vergessen. Mit dem Hofnarren reden, zur Identifizierung den SJOH zeigen. Mit dem Fährmann reden und erst dann ins Leihhaus gehen. Für die Magische Karte darf man ruhig den SJOH springen lassen, man bekommt ihn später wieder im Tausch gegen eine OFSMF. Für die Münze erhalten Sie eine der vier Sachen auf der Theke; diese muß man immer wieder hin und her tauschen. Vergessen Sie nicht, die Mülleimer draußen genau zu untersuchen! Wenn im Leihhaus der Kapuzenmann auftaucht und sie die »Drink Me«-Flasche haben, dann stellen Sie keine Fragen nach dem »Warum« (das wissen nur die Programmierer) sondern trinken einfach das Fläschchen aus.

Das Mädchen im Rosengarten will nicht mit mir reden.

Mit ihr kommt man erst spät im Spiel ins Gespräch. Man sollte eine VFJTTF SPTF mitbringen. Dann den SJOH des CJFTUT überreichen.

Was macht der Vogel im Baum?

Das ist die Nachtigall der Prinzessin. Jollo der Hofnarr weiß mehr. Mit der mechanischen Nachtigall kann man sie locken. Den SJOH kann man ihr geben, wenn man ihn ganz sicher nicht mehr braucht (nach den Wachen, dem Leihhaus-Besitzer und dem Narren). Später gibt man ihr das HFEJDIU und noch viel später die VFJTTF SPTF (gibt nur mehr Punkte, ist aber nicht notwendig).

Wie komme ich in das Schloß?

Zeigen Sie den Wachen Ihren Ring. Später kommen Sie nur noch mit einer gehörigen Portion Magie ins Schloß, wenn alle anderen Puzzles gelöst sind.

Wie komme ich von der Insel runter?

Sie brauchen die Karte aus dem Leihhaus. Benutzen Sie die Karte, um sich auf die anderen Inseln zu wünschen.

Isle of Wonder

Die Auster will schlafen. Was muß ich tun?

Benutzen Sie das MBOHXFJMJFHF CVDI. Beim Gähnen greifen Sie zu.

Wie überliste ich die fünf Gnome?

Nummer 1 mit der CMVNF (von der Isle of the Sacred Montain)
Nummer 2 mit der OBDIUJHBMM (Isle of the Crown)
Nummer 3 mit dem NJOA-CPOCPO (Isle of the Crown)
Nummer 4 mit der IBTFOQGPUF (Isle of the Crown)
Nummer 5 mit der speziellen UJOUF (Isle of the Crown)

Wie überliste ich die Schwarze Witwe?

Ziehen Sie den Faden am Boden des Netzes, dann nehmen Sie das Papierstück.

Was mache ich mit dem Bücherwurm?

Schweres Wortspiel: Er will das »Dangling Participle« von der Isle of the Beast.

Wie komme ich an den Sumpfschlamm?

Erst nehmen Sie die Tasse und versuchen so etwas zu nehmen. Im Verlaufe der Diskussion geben Sie die Tomate dem Baumstamm.

Was mache ich mit den Baby-Blumen und dem Loch in der Wand?

Geben Sie einer Blume eine Milchflasche, dann werden die anderen weinen. Die Tränen sammeln Sie am besten in der Lampe von der Isle of the Beast. Das Loch nehmen Sie mit. Da es sich hinter den Blumen versteckt, sollten Sie diese beruhigen; am besten mit Musik. Benutzen Sie die GMPFUF.

Was ist im Schachbrett-Land zu tun?

Wenn Sie das erste Mal kommen, nehmen Sie den roten Schal mit, den eine der Königinnen liegen läßt. Beim zweiten Mal sollten Sie die LNIME gegen das Ei eintauschen.

Was brauche ich alles von der Isle of Wonder?

Am Strand: den unvollständigen Satz und die Perle.
Vom Bücherwurm: den Zettel und das seltene Buch.
Vom Sumpf: eine Milchflasche und etwas Sumpf-Schlamm.
Aus dem Garten: die Tomate, Baby-Tränen, das Loch, die Tasse, die »Drink Me«-Flasche und den Eisberg-Salat (einige Gegenstände tauchen erst spät im Spiel auf).
Aus dem Schachbrett-Land: den Schal und das Ei.

Isle of the Sacred Mountain

Wie löse ich die Klippen?
Nummer 1: Die Lösung steht im Handbuch des Spiels. Klicken Sie in den vier Worten auf die Buchstaben R, I, S und E. Nummer 2: Die Lösung steht wieder im Handbuch. Klicken Sie die Symbole der Buchstaben S, O, A und R an. Nummer 3: Das eigentliche Rätsel steht im Handbuch. Klicken Sie die Steine in der Reihenfolge: 4, 1, 2 (und keine anderen). Nummer 4: Handbuch! Klicken Sie auf die Symbole der vier magischen Eigenschaften (im englischen: Azure, Caterpillar, Tranquility, Air). Nummer 5: Wieder ins Handbuch gucken. Klicken Sie die Buchstaben A, S, C, E, N und D.
Ich bin oben und die alte Frau nervt mich.
Einfach abwarten, die verschwindet schon von selber. Nicht die Höhle übersehen. Diese müssen Sie benutzen; also mit der Hand anklicken, um hinein zu gehen.
Ganz schön dunkel in dieser Höhle.
Eine Lampe gibt's im Leihhaus. Besorgen Sie sich das Pfefferminzkraut aus der Höhle, das war's.
Hoppla! Da ist auf einmal ein schwarzes Pferd.
Prima, dann haben Sie ja schon viel geschafft, weil es erst spät im Spiel erscheint. Nutzen Sie den Zauberspruch, um es zu reiten.
Was brauche ich alles von dieser Insel?
Strand: Die stinkende Blume und die schwarze Feder. Höhle: Das Pfefferminz-Kraut sowie einiges aus den Katakomben (nächstes Kapitel).

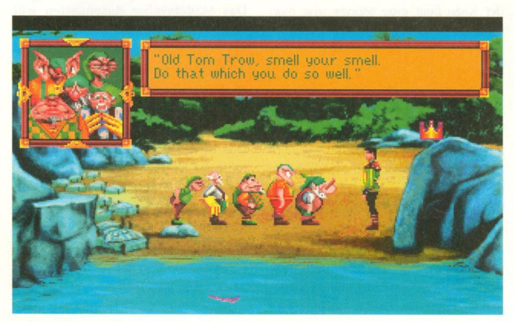
Isle of the Beast

Was mache ich mit dem Wesen, das da am Baum hängt?
Das ist das »Dangling Participle« für den Bücherwurm. Mit dem unvollständigen Satz fangen Sie es ein.
Autsch! Das Wasser ist kochend heiß!
Nehmen Sie den RBMBU aus dem Garten der Isle of Wonder, aber schnell, bevor er schmilzt.

Wie komme ich am Bogenschützen vorbei?
Sie brauchen den TDIJME aus den Katakomben.
Wie komme ich durch die Rosen durch?
Sie brauchen die TJDIFM von der Isle of Mists.
Was brauche ich alles von der Isle of the Beast?
Strand: Das »Dangling Participle«. Kochender Teich: Die Lampe. Rosengarten: Weiße Rosen und den Ziegelstein vom Eingang. Biest: Den Spiegel und den Ring, sowie die Kleidung.

Die Katakomben

Mir scheinen da ein paar Gegenstände zu fehlen...
Ohne die folgenden Dinge braucht man die Katakomben gar nicht erst zu betreten: den Roten Schal, das Loch, den Ziegel und die Lampe.



Jeder Wächter muß mit einem anderen Gegenstand überlistet werden

Wie komme ich durch die Katakomben?
Im Handbuch ist eine rudimentäre Karte versteckt. Im schlimmsten Fall: Oft speichern und Details selber einzeichnen, das Labyrinth ist sehr klein.
Hoppla, da kommen ein paar Stacheln aus dem Boden auf mich zu!
Wieder mal steht die Lösung nur in der Anleitung. Gehen Sie wie folgt auf die Bodenplatten: Rosen, Sichel, Krone, Taube, Schädel, Leer.
Mir fällt die Decke auf den Kopf.
Benutzen Sie den Ziegelstein.
Wo finde ich den Minotaurus?
In einer Sackgasse hören Sie Geräusche aus dem Raum nebenan. Benutzen Sie das MPDI, um zu spionieren.
Wie besiege ich den Minotaurus?
Alter Stierkämpfertrick: mit dem TDIBM. Stellen Sie sich vorher in die Nähe der Lavamassen.
Was muß ich aus den Katakomben mitnehmen?
Alle Räume absuchen und folgende Gegenstände einsacken: Einen Schädel, die Münzen von den Augen eines Toten (sehr weit westlich), einen Schild und den Dolch von Lady Celeste.

Isle of the Mists

Wo ist die eigentlich?
Sie taucht erst nach erfolgreicher Durchquerung der Katakomben auf der Karte auf.
Was brauche ich von hier?
Beim ersten Mal nur die Sichel besorgen und schnell raus. Beim zweiten Besuch sollten Sie nach der Zauber-Szene Glut und Asche in den Schädel packen.
Hmm, die Druiden rösten mich.
Wenn die Druiden nicht vermieden werden können (also beim zweiten Besuch), muß gezaubert werden. Siehe Zauberbuch unter Regenmachen.

Realm of the Dead

Wie komme ich in das Reich der Toten?
Die einfache Methode: Sterben lassen – aber dann gibt es kein Zurück! Die kompliziertere: Das schwarze Pferd rei-

ten. Geht nur, wenn man den Zauberspruch hat, um eine Kreatur der Nacht zu zähmen. Das schwarze Pferd taucht oben an den Logik-Klippen auf, wenn man bei den Druiden auf der Isle of the Mists alles erledigt hat.

Was mache ich im Reich der Toten?
Insbesondere mal mit den freundlich aussehenden Geistern reden. Man sollte mit der Mutter, dem König und der Königin ein paar Worte wechseln.

Wie komme ich am Schlüsselmeister vorbei?
Xylophon spielen, Schlüssel nehmen.

Wie komme ich am Türsteher vorbei?
Geben Sie ihm die Eintrittskarte von Königin Alaria.

Da liegt ein toter Ritter.
Nehmen Sie seinen Fehde-Handschuh.

Wie komme ich über den Fluß?
Jetzt brauchen Sie die Münzen aus den Katakomben.

Wie lautet die Antwort auf das Rätsel des Tores?
MPWF

Der Lord of the Dead bringt mich immer um!
Benutzen Sie den Fehdehandschuh, um ihn herauszufordern.

Ich soll ihn zum Weinen bringen? Harte Sache!
Ein Blick in den RQJFHFM genügt.

Was muß ich alles aus dem Reich der Toten mitnehmen?
Das Geister-Taschentuch, den Skelett-Schlüssel und etwas Wasser des Styx in der Teetasse.

Das Zauberbuch

Wo kriege ich die Zutaten für den Regen-Spruch her?
Der Behälter ist die Lampe vom kochenden Teich. Das »Salzwasser« sind die Baby-Tränen. Das »Heilige Wasser« gibt es, nachdem man den Minotaurus besiegt hat. Das »Fallende Wasser« ist vom Springbrunnen auf der Isle of the Beast.

Wann brauche ich den Spruch?
Wenn Sie die Druiden zum zweiten Mal besuchen. Zutaten nach Anweisung zusammenstellen und Lampe in die Tasche stecken BEVOR Sie auf die Insel gehen. Dann ergibt sich alles weitere von selbst.

Wo sind die Zutaten für den Nachtkreaturen-Spruch?
Das Haar kommt von Cassimas Haarband, das Sie von der Nachtigall bekommen haben sollten. Der Schädel liegt in den Katakomben. Die Asche ist im Feuer der Druiden. Das verdorbene Ei gibt es im Schachbrett-Land.

Wann brauche ich diesen Spruch?
Um das schwarze Pferd zu zähmen.

Wo kriege ich die Zutaten für den Magische-Farbe-Spruch her?
Die Teetasse erscheint im Garten der Isle of Wonder. Den Sumpfschlamm gibt es im dortigen Sumpf. Das Wasser des Styx gibt's nur im Styx (wo sonst?), und die schwarze Feder ist vom Strand der Isle of the Sacred Mountain. Einen passenden Pinsel gibt es im Leihhaus.

Wann brauche ich diesen Spruch?
Wenn Sie wieder in das Schloß wollen.

Das Schloß

Wie komme ich rein?
Vorausgesetzt, sie haben schon fast alles durchgespielt: Mit der magischen Farbe malen Sie sich einfach eine Tür.

Wie werde ich die Wachen los?
Vorsichtig sein, hinter Säulen verstecken, Glück haben (Spielstand oft speichern).

Was ist mit den drei Gefängniszellen?
In einer ist der Geist, dem Sie das Taschentuch seiner Mutter geben sollten. Wenn Sie in die Dungeons geworfen wurden: Mal hilft Ihnen Jollo, mal der Skelett-Schlüssel. Geht beides nicht mehr, heißt es »Game Over«.

Jollo könnte die Lampe tauschen. Wo bekomme ich ein Duplikat her?
Tja, hoffentlich haben Sie noch ein paar alte Spielstände. Die Lampe erhalten Sie vom Lampentauscher in der Stadt. Welche Funzel Sie brauchen, erfahren Sie nur, wenn Sie beim Leihhaus die berühmte Sterbeszene aufgeführt haben. Sehen Sie nochmal unter »Leihhaus« nach.

Wie ist das mit diesem Geheimgang, von dem der Junge sprach?
Suchen Sie die Rüstung und bewegen Sie den linken Arm.

Wie bekomme ich die Kiste im Schlafzimmer des Viziers auf?
Mit dem Skelett-Schlüssel oder mit einem Nagel aus der Halle, an dem ein Bild hängt. Nicht vergessen, das Bild später wieder aufzuhängen.

Ich habe Cassima gefunden. Jetzt starren wir uns an und ich kann nichts tun.
Bedenken Sie, was Cassima gerade gesagt hat. Geben Sie Ihr den EPMDI, aber schnell, gleich kommen die Wachen rein.

Wie komme ich durch die verzauberte Tür?
Eine Hälfte des Paßwortes wissen die Wachen. Belauschen Sie sie vom Geheimgang aus. Die andere Hälfte steht auf dem Zettel im Kästchen im Schlafzimmer des Viziers. Das gesamte Zauberwort lautet damit BMJAFCV.

Ich werde immer wieder von Captain Saladin geschnappt!
In diesem Fall sollten Sie ihm den Brief aus der Truhe des Schlafzimmers des Viziers geben.

Die Heirat

Ich muß die Heirat aufhalten!
Ist Ihnen schon mal aufgefallen, daß sich die Prinzessin anders verhält? Benutzen Sie doch mal den TQJFHFM.

Jetzt habe ich den Flaschengeist am Hals.
Folgen Sie dem Vizier. Benutzen Sie die Lampe, die Jollo Ihnen gegeben hat, um ihn einzufangen. Sie haben keine Lampe? Dann tut es auch das Pfefferminz-Kraut.

Jetzt macht mich dieser Vizier fertig.
Tja, hätten Sie damals doch nicht in die blauen Augen von Cassima geguckt, sondern ihr, wie gewünscht, den Dolch gegeben. Sie selbst sollten allerdings trotzdem zum Schwert greifen.

So, durchgespielt wäre das Programm. Was ist mit den tollen Alternativ-Lösungen, die es geben soll?
Einige Puzzles haben zwei Lösungen. So können Sie zum Beispiel auch als Frau verkleidet in das Schloß eindringen, wenn Sie Beautys Kleider nicht verbrennen lassen.

Den Flaschengeist können Sie auch mit dem Pfefferminz-Kraut bannen und im Schloß verschiedene Wege gehen. Großartige Änderungen im Handlungsablauf gibt es dadurch aber nicht. **(bs)**

DIE LÖSUNG ZU

QUEST FOR GLORY III

DER WEG DES MAGIERS

Im dritten Teil der »Quest for Glory Saga« präsentiert Sierra den gewohnten Mix aus Adventure und Rollenspiel. Wir haben uns den schwierigsten Charakter, den Magier, für eine Komplettlösung ausgesucht.

Vorab ein paar allgemeine Tips für alle Quest-Neueinsteiger: Daß man immer alle möglichen Kombinationen von Fragen und Antworten mit den Spielfiguren durchexerzieren sollte, dürfte klar sein. Doch ab und zu muß man auch nachschauen, ob man nicht selbst etwas dazu zu sagen hat (Mund-Icon auf Ego). Was man nicht gleich merkt ist, daß die Spielfigur zuviel trägt und dadurch schnell an Kraft verliert. Das passiert z.B. wenn man aus Versehen beim Aufnehmen von Objekten daneben klickt und dadurch massenhaft Wurfsteine ins Inventory bekommt. Den Skill-Schieber in den Game-Options zieht man gleich voll ins Minus, damit die Echtzeitkämpfe leichter sind; man hat's sowieso noch schwer genug. Wer sich für den Magier als Spielfigur entscheidet, sollte bei der Vergabe der Charakterpunkte zu Beginn beachten, möglichst alles zur Aufstockung des Communication-Wertes (»Comm«) zu verwenden. Im Spiel hat man später noch genug Zeit, die wirklich wichtigen Magier-Eigenschaften hochzudrücken. »Comm« hilft vor allem bei Versuchen, die diversen Gegenstände im Spielverlauf billiger zu erwerben; da wird um jeden Pfennig gefeilscht (vor jedem Kauf »Bargain« anklicken). Das ist übrigens für jeden anderen Charakter genauso wichtig, denn das Geldverdienen stellt sich, wie wir noch sehen werden, als äußerst mühsam dar.

Shopping für Fortgeschrittene

Doch hinein ins Abenteuer: Nach Beendigung der Intro-Sequenz und der Ankunft in Tarna steht erst einmal ein ausgiebiges Geplauder mit Löwenfreund Rakeesh und dessen wahrhaft zauberhaften Frau Kreesha auf der Tagesordnung. Danach geht es an die Erkundung der Stadt, wobei Kartenzeichnen eigentlich unnötig ist, auch wenn es am Anfang etwas unübersichtlich zugeht. Alle Händler und was sie anbieten, läßt sich vorab checken (mit Geldbeutel auf Händler). Im nördlichsten Teil des Bazars (erkenntlich an den herumlümmelnden Händlern) bekommt man automatisch mit, wie ein Dieb seinem Beruf nachgeht. Dem wird sogleich mit einem kleinen Zauberspruch auf die Finger geklopft (Calm); doch das war nur ein winziger Vorgeschmack auf die gigantische Magieduelle, die noch bevorstehen. Es folgen gerade in den ersten Phasen des Spiels viele automatisch ablaufende Action- und Palaver-Sequenzen, die man nur aufmerksam zu verfolgen braucht. Die jetzt anberaumte Gerichtsverhandlung ist das beste Beispiel. Hier und später beim König heißt es immer schön Rakeesh beistehen und ja nicht zu aufmüpfig werden. Weitere Informationen holt man sich noch von Kreesha (Fragen über Magic, Staff und Ritual).

Als nächsten brauchen wir Geld, also ab zum Geldwechsler (nördlicher Bazar, oben links) und tauschen unsere Dinare gegen die guten Royals. Gleich rechts daneben, beim Lederwarenhändler, wird ein zweiter Wasserschlauch (Water Skin) erstanden. Im mittleren Bazar (in den man zuerst von der Stadt aus kommt) schwatzt unser Held den Altwarenhändlern noch Zündhölzer ab (Tinderbox). Damit läßt sich später in der Wildnis ein Lagerfeuer entflammen, was manchmal sein muß, falls der Magier seine Zauberkraft (Mana) aufgebraucht hat und kein Holz mehr mit »Flame Dart« anzündeln kann. Gegenüber beim Honighändler kauft man noch einen Pott Honig. Ordentlich eindecken sollte man sich auch mit Vorräten. Früchte, Fisch und Fleisch eignen sich, wobei sich der Fleischer immer am weitesten herunterhandeln läßt. Auf ausgewogene Kost braucht keiner zu achten. Dem katzenähnlichen Katta im südlichen Bazar gibt man dann noch die Nachricht von Sheema, fragt ihn aus und erzählt auch selber alles. Für den Trommler gibt's ein paar Münzen, das erhöht Char-Werte.

Falls es irgendwann Nacht wird, führt der Weg ins Rasthaus (Inn), wo man alle Nachrichten an der Pinwand liest und dann im oberen Stock schläft. Später wird öfter zwischendurch unten gefrühstückt (mit Hand auf leeren Sessel zum Hinsetzen, dann Bedienung mit Geld anklicken). So läßt sich auch mit der Inn-Herrin schwatzen. Nun einer der kleinen Kniffe: Das Geschenk des Sultans (aus dem Intro) wird übers Handsymbol angeklickt, worauf der üble Scherz im Gesicht explodiert. Danach wird der restliche Verpackungsfetzen nochmal angefaßt und siehe da, es zeigt sich ein Zauberspruch (Juggling Lights).

Ein paar Potions für die Reiseapotheke

Die Fortsetzung unseres Einkaufsbummels führt uns zum Apotheker, aus dem man alle Infos quetscht und selbst etwas über Julanar erzählt. Für die Dispel Potion werden jedoch noch vier Zutaten benötigt. Ein paar Pills von jeder Sorte (max. 2) sollte man auch erstehen, obwohl sie nur im Notfall gebraucht werden. Healing- und Mana-Pills sind für die etwas schlappen Stunden, während Cure-Pills nur nützen, wenn man vorher im Dschungel von einer fliegenden Schlange gebissen wurde. Ganz oben in der Tempelpyramide muß man auch noch vorbei geschaut haben; dort einmal zum Tisch gehen und den Befehl zur Suche des Gem erhalten. Jetzt kann endlich der heiße Kampf um Charakterpunkte und Geld

losgehen. Aus dem Stadttor geht es in die Savanne, wobei man zunächst auf diesem Teil der Karte bleibt, um zur Not wieder in Tarna zu schlafen und Nachschub zu kaufen. Es gilt überall ziellos herumzulaufen, was durch Zufall von diversen Aktionen unterbrochen wird. Sofern genug Health- und Mana-Punkte vorhanden sind, sollte man keimem Kampf ausweichen. Als Magier plättet man sowieso alle Präriehüpfer (inklusive Dinosaurier) mit magischen Geschossen. Einzig dem Nashorn ist tunlichst auszuweichen. Bei den anderen geht man sofort in den Nahkampf. Wer ausschließlich Geld sucht, kann die Tiere vergessen und legt sich nur mit Kroko-Männern und später mit Affen- und Leopard-Männern an. Das Dino-Horn ist übrigens für Magier nutzlos und den garstigen Waffle Walker ißt man einfach auf.

Das Dorf der Simbani

Bald geht die Handlung automatisch weiter und der Held wird vor Gericht und danach zum König gerufen. Weiter geht's mit einer Reise ins Dorf der Simbani. In Begleitung von Rakeesh ist viel zu erfahren und kann nichts schieflaufen. Alleine mit Rakeesh in der Hütte bleibt nur noch das Schlaf-Icon. Am nächsten Tag zurück auf der Tarna-Karte sucht man das keine südliche Gebirge auf. Der Pflanze, mit der die Schwingenkatzen spielen, entreißt man mit dem Spruch »Fetch« aus der Ferne die giftige Frucht. Irgendwo um Tara herum fliegt plötzlich ein Vogel durchs Bild, dem man zum Bienenstock folgt und dort den Honig auf den Boden legt. Danach verläßt man die Szene, kehrt aber später wieder zurück und schnappt sich die Feder. Am Pool of Peace (südlich vom Simbani-Dorf) läßt es sich prima trinken (Hand auf Teich), was die Ausdauer wieder herstellt und beide Wasserschläuche füllt. Hier ist außerdem Testgelände für den Detect Magic Spruch. Für die Steigerung der magierspezifischen Werte (Intelligence, Magic und Mana) heißt es fortwährend zaubern. Bei Benutzung der Sprüche steigen die Skill-Werte. Extra Intelligenz erwirbt, wer mit Yesufu hinter der Hütte des Simbani-Häuptlings Awari spielt (egal ob Sieg oder Niederlage). Yesufu läßt sich gleich gut ausfragen und es gilt mit ihm Freundschaft zu schließen. Bei Nacht sollte man auf jeden Fall einmal bei den Simbani vorbeischauen, um dem Geschichtenerzähler zu lauschen (einmal auf dem Dorfplatz und einmal beim Käfig). Den Laibon fragt man besser immer nur einmal nach der Trommel. Wer bald gute Verpflegung und Werte besitzt, wagt sich nach rechts in den Dschungel (von den Leoparden-Männern nicht lange beschießen lassen: auf sie zulaufen). Im großen Baum im Norden ist der Wipfel und darunter die Höhle der Guardians interessant. Die Wisps erzählen alles über das Geschenk des Herzens und man fragt sie nach dem magischen Holz. Dann darf ein (!) Gem mitgenommen werden. Oben im Wipfel (Heart of the World) legt man einen Schlauch mit Wasser auf das Holzplateau und bekommt das Geschenk. Hier dürfen Sie außerdem immer ruhig schlafen.

Eine weitere frustige Suche (wie nach dem Honigvogel) steht bevor. Die blaue Orchidee taucht irgendwann per Zufall bei einem Dschungelstop auf. Achtung, sie ist leicht zu übersehen (hängt als kleine blaue Blümchenkette links oben am Baum). Sie wird mit »Fetch« gepflückt. Wer ansonsten Traps findet entschäft diese (Honor) und befreit auch unbedingt das Äffchen aus dem Käfig.

Die Orchidee muß bei Nacht ins Wasser des Pool of Peace getaucht werden und wird dann ebenfalls auf das Holzplateau im Wipfel des Giant Tree gelegt. Daraus entsteht das magische Holz, wovon Kreesha zu Beginn geredet hat, was man ihr auch sofort bringt und woraus sie den Summon-Spruch macht. Für den Apotheker sind Feder, Wasserschlauch, Geschenk und giftige Frucht. Später darf man dort auch die Dispel Potion abholen. Insgesamt benötigt man mindestens zwei davon (sie sind leider relativ teuer). Wer genug Geld hat, kauft sich gleich eine mehr, dann läßt sich das Endspiel auf einem Alternativweg spielen.

In Tarna sollte man bei Übernachtungen im Inn auch auf einen Fremden achten, der einiges über die gescheiterte Friedensmission zu erzählen hat. Genauso wie der entehrte Dieb Harami unbedingt nachts im leeren Bazar getroffen werden muß. Ihm ist etwas zu Essen anzubieten (er wird später die letzte Rettung sein). Wenn man jetzt wieder im Dorf der Simbani vorbeischaut, wird man bemerken, daß im Käfig hinter dem Häuptlingszelt jemand gefangen genommen wurde. Nach ausgiebiger Befragung der Dorfbewohner (Laibon, Wächter, Uhura) wird der Leoparden-Mensch in (trau, schau, wem) eine attraktive Neo-Jane verwandelt. Noch ein bißchen fragen führt zu der Überzeugung, sie heiraten zu müssen und den Brautpreis zu besorgen. Der

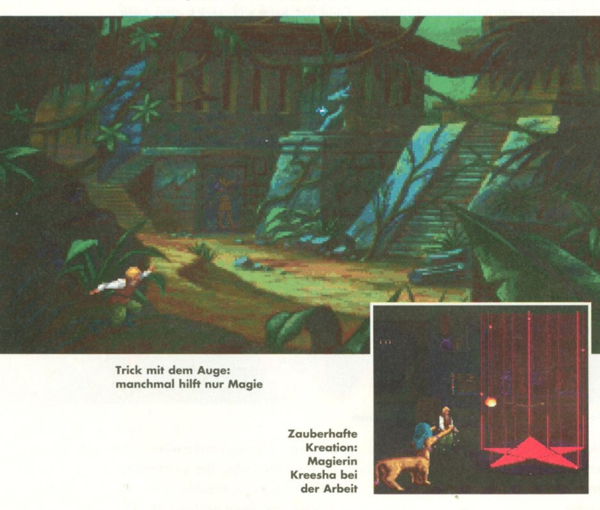


Magie-Duell: gegen Dämonen und Shamanen

Laibon will einen feinen Speer, fünf Zebrafelle und eine feine Robe (aus dem Tarna-Bazar). Dort sollte man gleich noch einen feinen Dolch und eine Perlenkette (Beads) kaufen, sowie bei Katta einen Holzleoparden abholen. Dafür muß jetzt eine Menge Geld her; also heißt es wieder Monster klopfen. Nebenbei wird der Gem der Guardians aus dem Giganto-Baum im Tempel der Sekhmet abgeliefert. Bei der daraufhin ablaufenden Prophezeiung müssen nur die offensichtlich falschen Antworten gemieden werden. Ansonsten ist es egal, welche Symbole man wählt. Wer alles beisammen hat, darf sich als frischer Bräutigam beim Laibon vorstellen und danach noch seinem Herzblatt im Käfig Geschenke machen (Holzleopard, Perlenkette, feiner Dolch).

Da die Dame immer noch nicht sehr gesprächig ist, wird zwischendurch noch ein wenig in der Savanne gezaubert.

Bald hält man es nicht mehr aus und befreit die Holde aus dem Käfig (Hand auf Gitter, genau zielen), worauf diese sich pompt verdünnisiert.



Trick mit dem Auge: manchmal hilft nur Magie

Zauberhafte Kreation: Magierin Kreesha bei der Arbeit

Der Schaman der Leoparden-Menschen

Nach den letzten Infos zur Lage in Sachen Dämonen und magisches Portal, die man sich von Kreesha in Tarna holt, folgt man seiner Braut in den Dschungel. Wer beim Spazieren stockt und ungewöhnliches hört, brüllt zurück (Mund-Icon auf die eigene Spielfigur klicken). Braut Johari fragt man wiederholt aus und trifft sie solange bis sie einem den »Lightning Bolt Spell« beibringt und irgendwann erzählt man selbst vom Frieden. Schwupp, schon zeigt sie uns das lange versteckte Dorf der Leoparden-Menschen. Vor dem Dorf darf endlich zweimal Hand an Johari gelegt werden. Das führt zunächst zu einem Kuß, danach verschwinden die beiden irgendwie vom Bildschirm und kehren erst zurück, wenn es dunkel ist. Es folgt einer der Höhepunkte im Spiel mit dem Duell gegen den besessenen Leoparden-Schamanen, den man erreicht, indem man im Dorf zuerst von Magie redet und dann zustimmt. Hier die Spruch-Reihenfolge: Reversal, Summon, Calm, Open, Juggling Lights, Dazzle, Levitate. Dann entschärft man noch den Shamanen/Dämon mit einer Dispel Potion. Vor dem Besuch bei den Leoparden sollte man auf jeden Fall genug Mana und einigermaßen zu Essen dabei haben, sowie nochmal speichern. Nach dem Duell läuft vieles automatisch und es bleibt keine Zeit zum Kaufen und Geld verdienen.

Jetzt bringt man den Speer zum Laibon, die Trommel den Leoparden und übersteht die Konferenz in Tarna. Auf der Lost-City-Karte (rechts vom Dschungel) sucht man nach Manu dem Affen (den man hoffentlich vorher aus dem Käfig befreit hatte). Ins Dorf der Affen folgt man Manu mit dem Levitate-Spruch. Dann wird Manu ausgequetscht und mit eigenen Worten überzeugt mitzumachen: Es geht auf zum Wasserfall. Rüberkommen funktioniert so: Erst Liane links mit Hand anklicken. Dann Manu über die Liane erzählen und danach um Kooperation bitten (2x Mund auf sich). Jetzt noch schnell den Levitate-Spruch und Manu zieht uns rüber. Der Dämon auf der anderen Seite ist schnell zersägt und vor der Stadt hat Manu noch jede Menge zu erzählen. Also fix zur Stadt laufen, den Fire Opal aus der Statue mit Fetch besorgen und in die Tür einsetzen. Die Wächter werden mit Calm besänftigt und die Tür mit Open entriegelt. Dahinter ist endlich Reeshaka, aber leider ebenfalls besessen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: entweder den Dämon besiegen (wer viel Mana hat) oder eine Dispel Potion verabreichen. Den Kampf danach im Spiegelraum kann man nicht gewinnen (am besten gar nichts tun), es kommt rechtzeitig Harami zu Hilfe. Es folgt das zweite magische Gefecht der Sonderklasse: der Endkampf. Zuerst schnell ein Reversal und wenn man brennt ebenso schnell ein Calm. Den Kampf mit dem Stone Warrior übersteht man nur mit ca. 250 Mana-Punkten. Es gilt für nach dem Kampf noch ein Quentchen Mana für die letzten Sprüche zu behalten. Ist der Golem geplättet, heißt es Summon und wenn der Demon Lord uns den Stab entrissen hat Trigger. Dann bleibt nur noch den Orb mit einem Force Bolt zu kippen. **(hl)**



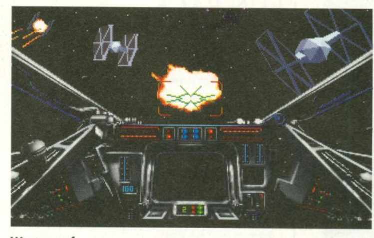
Sofern unser Redakteur sein Rückflugticket nicht verzockt, werden wir Ihnen in vier Wochen einen Messebericht von der CES aus Las Vegas bieten. Die wichtigste amerikanische Messe für PC-Spiele verspricht diesmal besonders interessant zu werden, denn Electronic Arts will erstmals sein geheimnisumwittertes Laserdisk-Spielsystem der Öffentlichkeit vorstellen.

In unseren Techniklabors erwartet Sie neben ausführlichen Grundlagenartikeln und Tests origineller »Nicht-Spiele-Software« wie »3D Construction Set II« ein Bericht über das Windows-Soundsystem von Microsoft. Diese Hard-



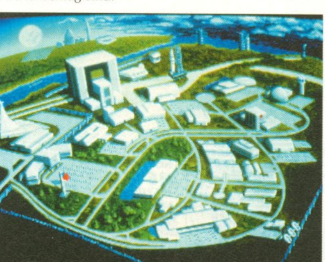
Künstliche Welten basteln mit der neuen Version des 3D Construction Kits

ware-Erweiterung bietet angeblich Gags wie Spracherkennung (»Hallo Spreadsheet, wie geht's?«), die wir gründlich durchgecheckt haben.



Warten auf X-Wing, Episode 2: »Todesstern im Februar?«

Welche Spiele werden wir in der nächsten Ausgabe testen? Solche Prognosen sind immer ein wenig mit wahrsagerischen Talenten verknüpft, da Spiele-Programmierer nicht unbedingt der pünktlichste Menschenschlag sind. In der nächsten PC PLAYER sollten Sie (hoffentlich) Tests von »X-Wing« und »Lemmings 2« finden; auch Interplays NASA-Simulation »Race into Space« nähert sich der Vollendung. Außerdem haben wir uns in Ruhe die fertigen Versionen von »F-15 III« und »Legends of Valour« angesehen: Wir servieren Ihnen nicht die ersten Schnellschuß-Jubelorgien, sondern einen kritischen Test der endgültigen Software.



Walking on the Moon: Interplays NASA-Simulation Race into Space

Dazu gibt's natürlich wieder Spiele-Komplettlösungen, ein frisches Disketten-Angebot und viele andere redaktionelle Goodies, an denen wir fleißig werkeln.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!



USA-News von der Consumer Electronics Show

WINTER CES®

DAS NÄCHSTE HEFT ERSCHEINT AM 10. FEBRUAR 1993

FINALE

Der Duden-Award

...geht diesmal an die Softwarefirma mit dem bezeichnenden Namen »Way Forward Technologies«. Deren »Fun Pack«-Programme machen bei weitem nicht so viel Spaß wie die Lektüre der dazugehörigen deutschen Anleitung. Diesen Übersetzungsgenuß präsentieren wir Ihnen nachfolgend in der Originalfassung ohne Untertitel:

FUN PACK
for Microsoft Windows TM

INSTALLATION

1. Fangt Windows an.

2. Setzt den FUN PACK Diskette in der Laufwerk.

3. An den Programmmanagerfenster, klicken Sie auf DATEI und dann LAUFEN.

4. An der Befehllinie tippen Sie- A:INSTALL (oder B:INSTALL).

5. Der Installationschirm wird die FUN PACK Installation. Waehlen der Endverzeichnis aus und klicken auf OK.

Der Installationsprogramm installiert alle Datei aus den FUN PACK Diskette auf ihren harten Scheibe. Eine FUN PACK Gruppe wird auf Ihr Programmmanagerschirm.

Zu Spielen:

1. Oeffnen die FUN PACK Gruppe.

2. Doppelklicken auf den Spielikon, der Sie spielen wollen.

VIEL SPASS DAMIT!!!

Das aktuelle SimProgramm

Sind Sie stolzer Besitzer eines Desktop-Computers und können die Nöte der Besitzer von tragbaren Geräten nicht verstehen? »SimLaptop« sorgt für Abhilfe: Mit verschiedenen Programm-Modulen wird die Performance eines Laptop auf jedem Desktop-Gerät simuliert.

Zu den Modulen gehört »SimContrast« (das auf jeder VGA-Karte den Kontrast der Zeichen bis zur Beinahe-Unlesbarkeit vermindert), »SimBattery« (das den Rechner nach etwa anderthalb Stunden ausschaltet und erst nach einem simulierten einstündigen Ladevorgang wieder aktiviert), »SimKeyboard« (welches die kleinen Tasten eines Laptops simuliert, indem es im Hintergrund Tippfehler erzeugt), »SimNodisk« (welches die Diskettenlaufwerke abschaltet, so daß Sie Daten auf einen anderen Rechner nur per Nullmodem übertragen können) und »SimFailure« (das in unregelmäßigen Abständen einen Transportschaden auf der Festplatte des Rechners vortäuscht). Alle Funktionen sind über das Kontrollprogramm beliebig ein- und ausschaltbar. **(bs)**

Die letzte Top 5-Liste

Heute enthüllen wir Ihnen fünf neue Fehlermeldungen, die nach jüngsten Gerüchten in die MS-DOS-Version 7.1 integriert werden sollen:

Platz 5: »OS/3 auf Festplatte gefunden! Verräter! Formatierung beginnt....«
Platz 4: »Soundkarte nicht gefunden! Beruhigende Musik während des Datenverlusts kann nicht ausgegeben werden!«
Platz 3: »Maximale Spieldauer von einer Stunde überschritten! Lade jetzt wieder Anwendungsprogramm.«
Platz 2: »Irreparabler Datei-Zuordnungsfehler bei Zugriff auf Systemdatei. System instabil. Daten futsch. Noch Fragen?«
Platz 1: »Immer noch nicht genug Speicher.«

STARKILLER von Rolf Boyke











Voll kompatibel zu ADLIB, Disney Sound Source, Sound Blaster und Covox Speech Thing.
SOUND GALAXY NX
STEREO PRO
GALAKTISCHE DATEN:
unterstützt 4Sound Standards
OPL 3 FM Stereo Synthesizer
8 bit DAC - für digitale Sprachwiedergabe
Sampling Rate von 4 KHz bis 44,1 KHz (Mono), bis 22.05 KHz (Stereo)
CD-ROM Schnittstelle (optional SCSI)
Game Port
Midi Schnittstelle
Eprom zur Speicherung der individuellen Einstellungen
Software Paket mit:
– Monologue – Windat™ – Sound Script
–Juke Box – CD-Player – Galaxy Master
2 Lautsprecherboxen
optional:
– CD ROM Laufwerk
– SCSI Schnittstelle
– Midi Kit
– Microfon
Der Computer wird nie mehr wie früher klingen...
exklusiv bei KM
Tel. 0 71 53 - 3 10 95 - 98 · Fax 0 71 53 - 3 82 86
Stereo
Computer und Kommunikation
KM
COMPUTER UND KOMMUNIKATION
KM Computer und Kommunikation Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48, 7314 Wernau
Die ultimative Soundkarte für Multimedia-, Schulungs-, Präsentations-, Unterhaltungs- und Windowsanwendungen.



SIE SIND WIEDER DA!!!

IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!

12 neue Weiten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche – inklusive:

Windsurfern, Dudelsackspielern, Ballonfahrem, Springern, Teppichreitern, Schneebailwerfern, Pyramidenbauern, Fechtern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten . .

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fähigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
- 256 brillante VGA-Farben
- Fesseinde Spielbarkeit

PSYGNOSIS

PRESENTS A

DMA DESIGN

PRODUCTION

- Kniffige Rätsei mit lustigen Animationen
- Außergewöhnliche Soundunterstützung mit digitalisierten Lemmingstimmen
- 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION MIT LEMMING ISLAND · LEMMINGS2 THE TRIBES · A 'WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM' PRODUCTION
MUSIC BY McLEMMING THE PIPER · STUNTS BY ICARUS CAVE LEMMING · SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING · MAYHEM BY CLUB BASHER LEMMING

Oh yes! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!!

Die spielbare Lemmings-2-Demodiskette Amiga oder PC 3.5 gibt as gegen Einsendung von 6,00 DM in Briefmarken oder in Bar bei Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Lemmings 2, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.